LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Novembre - n°135 - Edizione DVD € 7,90

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

CALL OF JUAREZ

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

SOLO SU GMC!

SIMCITY SOCIETIES

Il nuovo volto delle città simulate!

ESCLUSIVA!

WORLD IN CONFLICT

Lo strategico in cui l'Armata Rossa marcia su New York!

RECENSIONE ESCLUSIVA!!

HALF-LIFE 2 EPISODE 2

Finalmente, arriva il nuovo episodio di Half-Life 2!

INOLTRE...

12 giochi recensiti tra cui
- Portal
- MotoGP '07
- Medal of Honor Airborne
- Guild Wars Eye of the North

14 anteprime tra cui
- Mafia 2
- Spore
- Devil May Cry 4
- Prototype
- Borderlands
- Race Driver One
- Lost

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°135 - MENS - ANNO XI-07 € 7,90



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

Half-Life 2 Episode 2

78 GMC è volata a Seattle per provare *Half-Life 2: Episode 2* e gli altri capolavori di Valve!

138 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE CD & DVD
CALL OF JUAREZ
L'insuperabile atmosfera degli "spaghetti western" rivive nello splendido sparatutto di Techland.

132 ESPLORA E GIOCA
All'interno del CD 1, troverete i demo di *FIFA 08, Depths of Peril* e *Kingdom Elemental Tactics.* Sul DVD, invece, vi attendono i demo di *Bioshock, Medal of Honor: Airborne, Enemy Territory: Quake Wars, World in Conflict* e altre meraviglie!

132 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE BUDGET
SERIOUS SAM II
Il frenetico FPS di Croteam sbarca finalmente su GMC!

Scoop!
Mafia 2




Lost - pag. 24


MotoGP '07 - pag. 96


Spore - pag. 38

SCOOP

18 MAFIA 2
Quei "bravi ragazzi" di Illusion Softworks stanno per tornare in azione su PC.

20 BORDERLANS
Scopriamo in anteprima il nuovo sparatutto di Gearbox.

22 RACE DRIVER ONE
Codemasters torna in pista con un nuovo gioco di guida!

24 LOST
La serie TV più seguita degli ultimi anni diventa videogioco.

26 SINKING ISLAND
Una nuova avventura grafica firmata Benoît Sokal.

ANTEPRIME

37 GEARS OF WAR
Il capolavoro di Epic Games sta per arrivare finamente su PC!

38 SPORE
Will Wright sta dando gli ultimi ritocchi al suo innovativo gioco.

42 UNREAL TOURNAMENT 3
Epic è pronta a rivoluzionare anche il mondo degli sparatutto multiplayer.

44 SBK-08 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
Il Mondiale Superbike si appresta a tornare su PC, ancora una volta, per merito di Milestone.

46 PROTOTYPE
Radical sta preparando uno spettacolare gioco d'azione ambientato a New York.

48 NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER
La nuova espansione dell'ottimo GdR di Atari.

50 OPERATION FLASHPOINT 2: RISING DRAGON
Codemasters sta per rivitalizzare uno sparatutto storico.

52 DEVIL MAY CRY 4
Che cos'è successo al demoniaco Dante?

53 C&C 3: KANE'S WRATH
Il mondo di *C&C* si sta arricchendo con una nuova espansione.

SPECIALI

54 SIMCITY: SOCIETIES
Raffaello Rusconi è volato a Boston per scoprire il nuovo *SimCity*.

60 CODENAME: PANZERS COLD WAR
Quando la Guerra Fredda degenera in ostilità aperta.

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Paolo "Neon" Paglianti firma l'editoriale.

6 LA POSTA IN GIOCO
Più pronta che mai, Nemesis risponde ai lettori!

12 ONLINE CON [GMC]KEVORKIAN
Lui è il Padrone del Mondo, noi i suoi sudditi (un po' ribelli).

14 L'ANGOLO DI MBF
Il filosofo Matteo Bittanti risponde ai propri adepti.

16 BOTTA & RISPOSTA
Siete bloccati nel vostro gioco preferito? Skulz arriva e risolve!

34 ABBONAMENTI
GMC a casa vostra, con una spedizione davvero speciale.

116 I PARAMETRI
I titoli che hanno fatto la storia del nostro hobby, in due pagine.

118 NEXT LEVEL
Come allungare la vita dei vostri titoli preferiti.

132 ESPLORA E GIOCA
Scoprite cosa vi riservano il CD demo e il DVD di questo mese.

138 GUIDA AL GIOCO COMPLETO DELLE EDIZIONI CD & DVD
CALL OF JUAREZ
Il genere western viene riportato in auge dall'ottimo FPS di Techland.

132 GUIDA AL GIOCO COMPLETO EDIZIONE BUDGET
SERIOUS SAM II
Lo sparatutto adrenalinico del celebrato Croteam è finalmente disponibile per tutti i lettori di GMC: vi aspettano tonnellate di nemici e mostri da annientare.

142 GMC TRUCCHI
Ancora trucchi per superare ogni avversità videoludica.

143 NEL PROSSIMO NUMERO
Scoprite quali sorprese vi riserva il prossimo numero di GMC!

144 TITOLI DI CODA
Internet è un alleato prezioso o un diretto concorrente dei videogiochi?

HARDWARE

64 HARDWARE
Alberto "Pape" Falchi rimane sorpreso dai giochi che "fanno i furbi" in 16:9. La sua indagine non risparmia *Bioshock*.

65 ASUS EXTREME BLITZ
Un'altra motherboard da sogno firmata Asus.

66 GIGABYTE GA-MA69GM-S2H
Una scheda madre piccola, che offre buone prestazioni.

67 ENERMAX INFINITI
L'alimentatore ideale per un PC particolarmente spinto.

68 MSI NXB600 GT OC EDITION
Una scheda grafica DirectX 10 con un buon rapporto qualità/prezzo.

69 P1I
La risposta di Sony Ericsson al "Pearl" di BlackBerry.

70 SISTEMA GIUSTO
Assemblate il PC dei vostri sogni: tre budget diversi, secondo quanto volete e potete spendere.

72 SCHERMO BLU
Il nostro Quedex è sempre pronto a risolvere i problemi dei lettori!

QUESTO MESE GMC PARLA DI

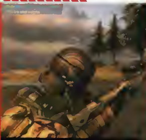
Agatha Christie: Evil Under the Sun	33
Air Assault Task Force	112
ArmA: Armed Assault	17
Bioshock	142
Black Buccaneer	110
Black Prophecy	30
Borderlands	20
Call of Juarez (Ed. CD e DVD)	138
Championship Manager 2008	30
Civilization IV	128
Codename: Panzers – Cold War	60
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	53
Conflict: Denied Ops	31
Devil May Cry 4	52
Enemy Territory: Quake Wars	92
Eva Cash Projet D.I.R.T.	113
F.E.A.R. Perseus Mandate	29
Fallout 2	17
Far Cry	142
Firehawk	29
Full Throttle	114
Gears of War	37
Guild Wars: Eye of the North	104
Half-Life 2: Episode 2	78
Hard to be a God	33
Heroes of Might and Magic V	142
Kane & Linch: Dead Men	31
Kwari	31
Lost	24
Madden NFL 08	107
Mafia 2	18
Medal of Honor: Airborne	100
MotoGP '07	96
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	48
NHL 08	106
Operation Flashpoint 2: Rising Dragon	50
Painkiller	16
Portal	84
Prototype	46
Race Driver One	22
Rage	28
Rugby 08	108
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	17
SBK 08 Superbike World Championship	44
Serious Sam II (Ed. Budget)	132
SimCity Societies	54
Sinking Island	26
Spore	38
Star Wars Battlefront	114
System Shock 2	17
Team Fortress 2	86
The Gladiators: The Galactic Circus Games	16
Totems	32
Unreal Tournament 3	42
Warhammer: Mark of Chaos – Battle March	32
World in Conflict	88

Le prove di questo mese...

112 Air Assault Task Force
110 Black Buccaneer
92 Enemy Territory: Quake Wars
104 Guild Wars: Eye of the North
78 Half-Life 2: Episode 2
107 Madden NFL 08
100 Medal of Honor: Airborne
96 MotoGP '07
84 Portal
108 Rugby 08
86 Team Fortress 2
88 World in Conflict

Giochiamo Spendendo Poco

114 Full Throttle
114 Star Wars Battlefront


Enemy Territory: Quake Wars - pag. 92

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it

ANNO XI - N° 135 NOVEMBRE 2007

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "Cordy" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE REDAZIONE
Massimiliano "Comioene" Rovati (massimilianorovati@sprea.it)

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello "Vacanza" Rusconi (raffaellorusconi@sprea.it)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Audiofilo" Falchi (albertofalchi@sprea.it)

REDATTORI
Claudio "Fratello d'arme" Tradardi, Carlo "Sentic" Barone, Luca "Folldore" Spinelli, Mattia "Banner" Ravanelli, Andrea "Stalin" Babich

IMPAGINAZIONE
Luca "La busta cambia" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Inserimento" Eraldi (pierpaoloeraldi@sprea.it)
Marina "Gemelli" Albertarelli (marinaalbertarelli@sprea.it)

HANNO COLLABORATO
Paolo "Mattiniero" Dante, Vincenzo "[illegible]" Beretta, Primoz "In anteprima" Skulj, Matteo "Da 5!" Bitanti, Alessandro "Lipsia" Galli, Nemesis, Cruis Paveri, Francesco "Doc" Mozzanica, Roberto "Carinò" Camisana, Yuri "Incommunicado" Abietti, Davide "Quedex" Giulivi, Paolo "Guerra Fredda" Cupola, Andrea "Sirosi" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Tolleranza zero" Leanza, Danilo "Corsari" Gabrielli, Enrico "Il Levantore" Vendramin, Marco "Magoum" Salvaneschi, Steve "Alex" Helm, Jonti "dal Sol Levante" Davies, Antonio "MMORPG" Colucci, Davide "Dark" Massara

FOTOGRAFIE
Andrea Da Gasso

Sprea media ITALY

Sprea Media Italy S.p.A.
Socio unico Sprea Editori S.p.A.
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02 92432.1 - Fax (+39) 02.926263147
www.spreamedia.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD
Si risponde solo alla mail abbonamenti.gmc@sprea.it
o al fax 02.92432356
www.spreamedia.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02.92432356

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffe R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale - D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

Shock da protezione

Come abbiamo scritto più volte, consideriamo assolutamente lecito da parte delle software house proteggere in tutti i modi i propri prodotti. Naturalmente, riteniamo nostro compito indicare quando un sistema di protezione è troppo invasivo (come nel caso di Starforce, fortunatamente abbandonato ormai da quasi tutti i publisher), oppure richiede una connessione a Internet.

Sempre più giochi, infatti, impongono una singola, breve connessione per "validare" il prodotto, cosa che, nella maggior parte dei casi, non presenta alcun problema (se non di saperlo prima di acquistare il prodotto). Purtroppo, il sistema di protezione di *Bioshock*, recensito da chi vi scrive il mese scorso, è stato "ultimato" dopo l'invio in stampa del numero precedente di GMC, dunque abbiamo potuto avvisare i nostri lettori della necessità di collegarsi a Internet per validare il gioco, ma non che sarebbe stato possibile installare il gioco solo su due PC per volta.

Questa scelta di Take 2 ha generato un comprensibile malcontento nella marea di giocatori che ha acquistato *Bioshock*. Si tratta di una limitazione piuttosto draconiana e inusuale, secondo la nostra opinione. Probabilmente, chi ha preso questa decisione non si aspettava una valanga di mail di protesta, infatti Take 2 ha già innalzato il numero di PC su cui è consentito installare il gioco da 2 a 5, e ha reso disponibile un programma che "libera" la chiave d'attivazione sui computer da cui il gioco è stato disinstallato (troverete tutto su **www.2kgames.com/cultofrapture/home.html**).

Passando ad altri temi, chi ha acquistato la versione CD da 6,90 euro di GMC (che ormai da un pezzo ospita giochi su DVD, quindi ha in effetti poco senso chiamare così!), si sarà accorto della "bustona colorata". Speriamo che questa nuova "veste" sia piaciuta a tutti i nostri lettori: la "bustona colorata" è un esperimento che siamo convinti renderà più visibili i contenuti della rivista - fateci sapere cosa ne pensate sul nostro forum!

Passando alla rivista vera e propria, che consideriamo il "cuore" di ciò che acquistate in edicola, avrete già notato che - finalmente - sono tornati i mesi d'oro, quelli zeppi di recensioni di giochi che vanno dallo splendido all'eccezionale. Dodici prove, di cui almeno la metà vertono su titoli che consideriamo imperdibili. Da *Orange Box*, l'enigmatico nome sotto cui si cela il tridente senza precedenti formato da *Half-Life 2: Episode 2*, *Portal* e *Team Fortress 2* alle piste di *MotoGP '07*; dalla "fantastoria" di *World in Conflict* ai campi di battaglia di *Medal of Honor: Airborne* e multiplayer di *Enemy Territory: Quake Wars*, questo mese avremo davvero di che giocare!

Anche la sezione delle anteprime non è da meno, dato che abbiamo pubblicato nuove informazioni e scoop su ben 14 giochi che arriveranno nei prossimi mesi: il nostro PC non si deve preoccupare per questo inverno, non prenderà certo la polvere!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE
CON LE EDIZIONI
CD E DVD DI GMC
IL GIOCO COMPLETO
CALL OF JUAREZ
MENTRE
CON L'EDIZIONE BUDGET
IL GIOCO COMPLETO
SERIOUS SAM II



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

La POSTA in gioco

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discetere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skelz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Qeedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

Quale migliore occasione di questi grigi pomeriggi autunnali per coccolarsi con una bella cioccolata fumante e riscaldarsi al tiepido calore delle ventoline dei vostri PC? Il calendario non mente: siamo proprio nel periodo dorato per tutti gli amanti dei videogiochi, che si sono già gustati qualche uscita di lusso e aspettano con ansia la cornucopia natalizia. Allora, perché non accomodarsi sul divano a leggere GMC? A proposito della nostra (e, soprattutto, vostra) amatissima rivista, colgo l'occasione per utilizzare questo spazio dedicatomi in apertura della posta per chiarire un piccolo dubbio che assilla le menti dei lettori: i gadget. In particolar modo, sono gli abbonati a chiedermi delucidazioni in merito alla mancata ricezione dei suddetti gadget, per cui è bene fare un paio di precisazioni. Il gadget pubblicizzato su alcune delle copertine di GMC non è un allegato vero e proprio, ma può essere comperato in edicola al momento dell'acquisto della rivista. In parole povere, quando andate a comprare il vostro numero di GMC, avete l'occasione di scegliere se acquistare (e quindi: sborsare qualche euro in più) anche il gadget o meno. Pertanto, ecco il motivo per cui gli abbonati ricevono a casa "solo" la rivista con il DVD demo e il gioco completo.
Basta, però, recarsi in edicola e acquistare separatamente il gadget, al prezzo indicato in copertina, per risolvere il problema.

"Alcuni giochi hanno come messaggio subliminale un incentivo ad arruolarsi?"

da Messaggi subliminali in alcuni giochi di guerra – Sgt. Parker



■ IL DILEMMA S.T.A.L.K.E.R.
Meglio *S.T.A.L.K.E.R.* o *Half-Life*? Ai posteri l'ardua sentenza.

IL DILEMMA S.T.A.L.K.E.R.

Carissima Nemesis,
è da circa 4-5 anni che seguo il vostro mensile, ma è da soli due anni che lo acquisto regolarmente. Come tutti i miei amici ben sanno, considero la vostra rivista la migliore in circolazione fra quelle che si occupano di videogiochi e, da un anno a questa parte, seguo anche la tua rubrica, che prima, stupidamente, ignoravo. È da molto tempo che desideravo inviarti

dal Forum di gamesradar

GLI ANNI PASSANO

Nel **Canale** "Games Contact" del **Forum** di GamesRadar.it si è materializzato per mano di Matt '92 il **Thread** "[GMC] proposta per il decennale". Lo abbiamo apprezzato! Dice il nostro amico: Per festeggiare i 10 anni di GMC (in ritardo, ma meglio tardi che mai, no?), perché non stampare un numero di GMC con la stessa grafica del numero uno? Stessi colori, stessi font, stessa intestazione della pagina, eccetera. Sarebbe un'idea carina, per ricordare i bei tempi passati. Purtroppo, la proposta non pare garbare a **Kronos21**: Stampare con le stesse grafiche dell'epoca no! Già faccio fatica a trovare GMC dall'edicolante, perché mette le robe a caso. Ci manca solo che cambi la grafica e quel numero non lo trovo proprio! Però, mi starebbe bene l'idea di inserire in pdf il primo numero. A **endeko**, invece: Piacerebbe fare una pizzata con quelli della redazione, sarebbe uno spasso. Peccato che siamo in qualche migliaio e i posti dove fare cose del genere non ci siano.

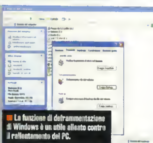
LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Formattare, che mania!

Ciao Nemesis,
leggo regolarmente la vostra rivista da più di un anno e siete fantastici, forse anche troppo! Mi spiego meglio: ogni volta che leggo le vostre stupende recensioni, mi viene la pazza voglia di comprare sempre tutti i giochi! Intendo chiarire subito che non sono uno che lascia i giochi in sospeso senza finirli, il problema è un altro: sono venuto a sapere che disinstallando e reinstallando vari titoli, questi ultimi vanno a corrompere i file di sistema, causando al computer vari problemi, come l'allungamento dei tempi di apertura di ogni genere d'applicazione. Tale problema non si è fatto attendere neanche per me e sono stato subito costretto a formattare il PC. Ciò, purtroppo, è accaduto nuovamente anche la settimana scorsa, per questo ti chiedo aiuto. Oh radiosa Nemesis, c'è forse un modo per prevenire questo scomodo inconveniente, a parte non comprare più videogiochi? Ringrazio in anticipo te e tutta la redazione di GMC.

ejduj eht

Escludiamo subito quest'ultima soluzione radicale: continua a comprare e installare i giochi senza particolare timore e non impelagarti in un'inutile caccia alle streghe. È senz'altro vero che l'installazione e la disinstallazione indiscriminata di giochi e altri programmi di varia natura fa in modo di appesantire i processi del computer, ma non è possibile fare di tutta l'erba un fascio. Innanzitutto, quando installi un software controlla bene che non vengano installati dei programmi aggiuntivi e, se sei in grado di seguire la procedura in maniera autonoma, opta per un tipo d'installazione personalizzata, che ti permette di verificare il contenuto di tutto ciò che viene copiato sul tuo hard disk. Un altro passo molto importante consiste nel disinstallare il gioco seguendo le procedure consigliate: dal menu START, vai nella cartella dedicata al gioco e clicca sull'apposita utility di disinstallazione, oppure vai al Pannello di controllo - Installazione applicazioni, scorri l'elenco dei programmi, clicca su quello desiderato e poi su Rimuovi. Riavvia sempre il computer, dopo, anche se la procedura automatica non ti suggerisce di farlo.
Il modo migliore per evitare rallentamenti del PC, senza entrare troppo nel dettaglio, consiste nel mantenere un certo ordine e una buona "pulizia" degli hard disk. In parole povere: evitare dei pasticci come la cancellazione incontrollata di cartelle considerate inutili, usare periodicamente delle apposite utility che puliscano il registro e servirti anche di un programma di deframmentazione degli hard disk.



La funzione di deframmentazione di Windows è un utile alleato contro il rallentamento del PC.

Il disco fisso del computer è costituito da settori su cui vengono sovrascritti i dati. La scrittura non avviene per blocchi contigui, pertanto il file in questione viene allocato nei settori disponibili, che possono essere molto distanti fra loro. Dopo vari processi di scrittura e cancellazione (cioè, installando e disinstallando del software o, più semplicemente, copiando ed eliminando file di varia dimensione), la frammentazione dei dati sull'hard disk assume dimensioni sempre più importanti, rendendo difficoltoso il recupero in tempi brevi del file completo.
Per deframmentare l'hard disk, puoi servirti di un programma apposito o, più semplicemente, andare in Risorse del computer, cliccare con il pulsante destro del mouse sull'hard disk, selezionare la voce Proprietà e poi la scheda Strumenti.

una lettera, ma non trovavo mai il giusto motivo. Adesso, l'ho scovato: *S.T.A.L.K.E.R.*! Non sono sempre andato d'accordo con i voti della mia rivista preferita – e secondo me è normalissimo – ma questa volta vi devo dare ragione. Anch'io ho comprato e finito *S.T.A.L.K.E.R.* e se avessi letto la vostra recensione prima di acquistarlo, non l'avrei preso. Ero a conoscenza dell'esistenza di questo progetto da più di tre anni, grazie a GMC: allora, mi sembrava un gran gioco e quando all'improvviso me lo sono ritrovato sullo scaffale del mio negozio di fiducia non ci ho pensato due volte prima di comprarlo. Ero convinto che tutti quegli anni di lavoro sarebbero serviti per creare un prodotto impareggiabile. All'inizio, in effetti, *S.T.A.L.K.E.R.* mi piaceva tanto: l'illusione di poter di andare ovunque, l'inceppamento dell'arma, l'arena, le imboscate... mi affascinavano parecchio. Con il passare dei giorni, però, ho iniziato ad annoiarmi. È normale che ciò succeda, ma con molti altri giochi è andata diversamente. Ho finito più e più volte tutta la serie di *Half-Life* (non vedo l'ora che esca *Episode 2!*), *Raven Shield*, *Warcraft III*, *Oblivion*, *Far Cry*. Mi sono divertito e tuttora mi diverto a gustarli in multiplayer. Al contrario, *S.T.A.L.K.E.R.* poco oltre la metà del gioco non mi interessava già più.
Ho letto la vostra recensione e mi sono trovato d'accordo. Forse, il voto poteva persino essere abbassato, considerando la monotonia, il multiplayer mediocre, la grafica di scarso livello. Il motore grafico di *Half-Life 2* viaggia a quote decisamente superiori e, con un computer modesto come il mio, posso giocare con i dettagli quasi al massimo. Invece, con *S.T.A.L.K.E.R.* ero costretto a giocare con le DirectX 8, il sonoro era discutibile e la giocabilità limitata (perché hanno tolto i veicoli?).
Vengo al dunque: cerco sempre di accettare le opinioni altrui, però non comprendo come molta gente possa considerare *S.T.A.L.K.E.R.* un capolavoro. Qualche mese fa, su un forum, qualcuno scrisse che Xbox 360 e PS3 non potevano competere con la grafica del PC e tirò in ballo come esempio proprio *S.T.A.L.K.E.R.*, dicendo che aveva una grafica strepitosa. Ricordo ancora che un lettore, proprio nella tua rubrica, contestò il voto assegnato al gioco. Com'è possibile che un titolo che per le sue caratteristiche non può essere ai livelli della saga di *Half-Life*, affascini tutta questa gente?
Grazie per avermi dedicato il tuo tempo, ne approfitto per salutare tutti i giocatori italiani di *Raven Shield* e il mio clan, SWATITALIA.

Marco Bicchielli

IN BREVE

Dolcissima Nemesis,
volevo chiederti se esistono siti in cui si possono mandare messaggi o e-mail riguardanti problemi riscontrati con i giochi per PC. Grazie per l'eventuale risposta, siete i migliori.

Gabri Cocchi

Strana domanda, la tua, Gabri! Non esiste di certo un sito Internet apposito, che contenga tutte le risposte giuste alle tue domande, ma basta fare un giro sui forum o sui siti ufficiali dedicati al gioco che ti interessa per trovare soluzione a qualsiasi problema. Esistono anche molti forum dedicati ai videogiochi in generale e non posso esimermi dal consigliarti d'iscriverti al forum di www.gamesradar.it. Troverai varie sezioni suddivise per piattaforma e parecchi utenti a disposizione per aiutarti a risolvere i tuoi dubbi.

Carissima Nemesis,
una domanda velocissima: hai notizie della versione per

dal Forum di gamesradar.it

MODUS LEGENDI

Scorrazzando ancora per il **Canale** "Games Contact", ci imbattiamo nel **Thread** "Qual è la prima cosa che leggete in un numero di GMC?", in cui Trevor90 chiede, per l'appunto, quali sono le rubriche di GMC che andiamo a sbirciare appena acquistata la rivista: Personalmente, guardo le novità dell'hardware e i voti dati ai giochi nelle recensioni. Diverse le mosse di Micio_del_Cheshire, che dice: Non leggo, guardo le figure. Non è uno scherzo. All'inizio sfoglio GMC da cima a fondo, per calibrarne i contenuti. Poi, mi metto a leggere ciò che mi ha incuriosito di più, sia esso posta, recensione, anteprima, editoriale, Next Level o quant'altro. Ci pare, infine, spregiudicata l'affermazione di maxlee: Per i miei interessi, è impaginata al contrario. Inizio da Next Level, a parte le prime due pagine. Poi, vado a ritroso, informandomi sui contenuti del DVD e del gioco allegato. Recensioni e rubriche. Le anteprime manco le tocco, la posta la spulcio.

Caro Marco,
come tu stesso hai notato, l'argomento *S.T.A.L.K.E.R.* è scottante quasi quanto le radiazioni nucleari di cui parla il gioco. Se paragonato a quello di altri lettori, che si sono lamentati del voto basso affibbiato a *S.T.A.L.K.E.R.* dal nostro Alberto Falchi, il tuo parere rappresenta l'altra faccia della medaglia: cioè il non riuscire a digerire il fatto che alcuni considerino quello di GSC Game World un gioco con i fiocchi, che non ha nulla da invidiare al tuo beniamino *Half-Life*. È bene precisare, però, che *S.T.A.L.K.E.R.* possiede comunque delle caratteristiche in grado di renderlo appetibile per certi palati. A un occhio poco attento, come può essere quello di un frequentatore di forum su Internet (a meno che non si tratti di un professionista del settore) il gioco può risultare più che accettabile. Non è un'eresia, è un parere e una questione di gusti. Certo, considerando che uno dei problemi maggiori di *S.T.A.L.K.E.R.* è la pesantezza del motore grafico, che fa soffrire anche le schede video di fascia non proprio bassa, è abbastanza facile addurre come prova della qualità del gioco delle semplici immagini statiche, non credi?
Un saluto a te e a tutto il tuo clan.

VIDEOGIOCHI VIETATI

Carissima Nemesis,
sono un fan di GMC da tempo, ma questa è la prima volta che vi scrivo. Il motivo di questa lettera è l'aver saputo che il governo vuole ritardare, o in alcuni casi anche bloccare, la vendita di alcuni giochi violenti, o horror, perché ritenuti troppo "forti" o troppo realistici. Tutto ciò mi sembra un controsenso: le grandi case di sviluppo software tentano sempre di creare giochi più verosimili, perché ciò viene considerato "sbagliato"? E comunque, penso che il divieto di vendita imposto su alcuni titoli sia ingiusto, perché molti fan del genere horror, come me, aspettano mesi prima di poter provare il proprio gioco preferito e si ritrovano a dover fare i conti con questi provvedimenti. Capisco il timore che tali prodotti possano essere male interpretati da ragazzi facilmente influenzabili dalla violenza, o dal sangue, ma vietarne la vendita non mi sembra affatto giusto! Se i genitori non vogliono vedere i propri figli giocare con qualcosa che reputano diseducativo, basta vietar loro di comprarlo. Se i figli sono maggiorenni, invece, sono di certo

La redazione risponde Messaggi subliminali in alcuni giochi di guerra

Ineffabile Nemesis,
sono un appassionato di videogiochi soprattutto grazie alla vostra rivista, che ogni mese mi dà modo di scoprire i migliori in commercio. Mi piacciono diversi generi e, in particolar modo, gli FPS. Vorrei portare l'attenzione su una questione che, credo, non sia stata ancora sollevata. Cimentandomi in bellissimi giochi di guerra, come quelli ambientati nella Seconda Guerra Mondiale, mi accorgo che è abbastanza semplice comandare delle piccole squadre di uomini. Non parlo, chiaramente, del capolavoro *Call of Duty*, dove i soldati si spostano insieme al giocatore, bensì di quei titoli tattici in cui è necessario saper dare la giusta posizione ai propri uomini con intelligenza, in modo da garantire loro la sopravvivenza.
Nell'impersonare il sergente Baker in *Brothers in Arms*, con pochi basilari comandi posso impartire ordini di ogni tipo ai soldati al mio comando (scusa la ripetizione). Infatti, con un rapido clic la squadra si sposta in una zona del campo a mio piacimento e con lo stesso metodo si danno direttive anche alla divisione corazzata. Diventa abbastanza semplice, quindi, attaccare le postazioni nemiche, con un metodo che alla lunga risulta quasi meccanico: con una squadra tieni inchiodati i tedeschi fornendo fuoco di soppressione, mentre con l'altra ordini l'assalto.
Ho completato il gioco in modalità reale senza trovare eccessive difficoltà, così mi accingo ad arrivare al nocciolo della questione: è possibile che alcuni titoli abbiano come messaggio subliminale un incentivo ad arruolarsi nell'esercito? Mi spiego meglio: se riesco a comandare in simulazioni tanto realistiche piccoli o grandi gruppi di uomini (e non parlo solo di *BiA*, ma anche di *Rainbow Six* o alcuni RTS come *Panzers* o il più recente *Company of Heroes*), perché non potrei riuscirci nella realtà? Non potrebbe venirmi in mente: "Certo che sono proprio un bravo comandante! Perché non dimostrarlo anche nella vita reale?". Chiaramente è solo un'idea, tuttavia mi piacerebbe sapere la tua opinione a riguardo. Un grosso saluto e un augurio di buon lavoro.
Sgt. Parker

Caro Sgt. Parker,
un gioco resta un gioco, e la realtà resta la realtà! Comandare una squadra di uomini, contro avversari veri, è un fatto molto più complesso e che implica molte più variabili rispetto al farlo nella sicurezza dei nostri mondi digitali. Lo stesso vale per quei giochi di strategia che ti pongono al comando di un intero schieramento di truppe, o perfino delle risorse di una nazione impegnata in una guerra. È però vero che, attraverso il gioco, un individuo può scoprire un interesse verso una certa materia che va al di là delle due orette di svago quotidiane offerte da *Call of Duty* o *Company of Heroes*. In questo caso, vale senza dubbio la pena di approfondire tale interesse.
Il mio consiglio diventa, allora, di farlo con attività più "realistiche", ma che rientrano ancora nel campo del gioco. Per esempio, puoi provare a partecipare a una partita di soft-air all'aria aperta e vedere come te la cavi a comandare un gruppo di commilitoni (un buon sito di riferimento è **www.softair.it**). Oppure, puoi provare a giocare a un wargame realistico, come *Harpoon* o *Air Assault Task Force*, titoli che, non a caso, vengono impiegati dai veri eserciti quali strumenti d'addestramento, perché mostrano i fondamenti della strategia nella loro reale (e, per alcuni, inattesa e noiosa) complessità.
Se tali esperienze ti soddisfano e accrescono il tuo interesse, allora potresti davvero iniziare a considerare una carriera militare per il tuo futuro, magari contattando il servizio informazioni di un centro di reclutamento. Riguardo il "messaggio subliminale", non so se ci sia, ma francamente non penso. Un videogioco, come un libro o un film, è composto da molte cose che possono colpirci. Un giocatore di *Company of Heroes* potrebbe essere attratto dall'aspetto storico della Seconda Guerra Mondiale e iniziare una carriera accademica; un altro, magari, viene colpito dalla tecnologia del gioco e tale emozione gli farà muovere i primi passi verso un futuro da programmatore. Un terzo dalla trama e, un giorno, sarà uno sceneggiatore.
A mio avviso, sarebbe riduttivo restringere a una sola le ispirazioni che un'opera d'ingegno è in grado di dare.
Ciao, e in bocca al lupo per le tue imprese.
Vincenzo Beretta

dal Forum di gamesradar.it

L'EPOCA FA LA DIFFERENZA

Addentrandoci da "Games Contact" nello specifico di "Mondo Computer", scopriamo come i **Sondaggi** non vadano mai fuori moda. Anzi, pare che negli ultimi mesi piacciano ancora più che in passato. In quello intitolato, in maniera poco chiara, "Il vostro genere (di luogo) preferito", EnrickSolt chiede: Il genere di luogo preferito, appunto, volendo con questo intendere il tempo: tra passato, presente e futuro. domy91 ha votato: Per il futuro, perché è più affascinante. Ma anche i giochi ambientati nel passato mi piacciono, soprattutto quelli che parlano di guerra. Al contrario, marvin_gka è: Decisamente per il passato. L'unica ambientazione futuristica che mi piace è quella di "Star Wars". Poi, gioco anche a *Battlefield 2142*.
A difendere i giorni nostri, ci pensa WilhelmTheViking: Presente come in *F.E.A.R.*, con un pizzico di tecnologia avanzata. Sapere che certe cose potrebbero succedere anche oggi mi fa venire i brividi e mi invoglia a intraprendere sempre più storie ambientate nel periodo contemporaneo. Tuttavia, se ci fosse stato, avrei detto fantasy, senza un tempo preciso.



■ VIDEOGIOCHI VIETATI
L'uscita del secondo episodio di *Manhunt* sul territorio italiano è stata bloccata, a causa dell'eccessiva violenza.

"La componente principale di un gioco è il grado di coinvolgimento"

da Parliamo di grafica – Mattia Venturi

abbastanza cresciutelli per accettare consapevolmente le violenza, non credi? Aspetto con ansia la tua opinione e grazie in anticipo per l'attenzione.

Predator920

Caro Predator,
personalmente, di solito, mi schiero contro questo tipo di censura. Soprattutto perché non riesco a mandare giù il fatto che si tenti di tutelare l'interesse del consumatore privandolo della possibilità di scegliere se comprare o meno un prodotto (in questo caso, un videogioco) perché considerato violento, quando in televisione esiste tanta di quella violenza gratuita da far impallidire qualsiasi gioco horror. Vorrei, però, farti riflettere solo su una cosa: è facile dire che è compito dei genitori badare ai propri figli, ma esistono molti bambini e ragazzini che vengono lasciati a se stessi dalla famiglia. Il papà li porta a comprarsi un videogioco per tenerli incollati alla TV, senza preoccuparsi minimamente dei contenuti, per potersi guardare in pace tutte le partite di Coppa.
Il danno, così, è persino raddoppiato: a una situazione familiare di per sé discutibile a causa di genitori poco attenti, si aggiunge anche un messaggio non facile da interpretare per dei bambini. Ed è qui che entra in gioco la censura: per prendere il posto dei genitori e risolvere il problema alla radice.
È giusto o no? Permettimi di dire che non lo so e, pur lamentando una certa insofferenza, non riesco a condannare in toto decisioni così radicali.

PARLIAMO DI GRAFICA

Cara Nemesis,
inizio complimentandomi con te e con tutta la redazione. State svolgendo un lavoro splendido. Ora passo al succo di questa mail: la grafica nei videogiochi. Quante volte ti sarà capitato di dire, guardando immagini tratte da *Bioshock* o *Lost Planet*, "Mamma mia che grafica pazzesca". A me spesso, e penso che sia accaduto lo stesso anche a tanta altra gente. Questa cosa mi ha fatto meditare, però: è possibile che, al giorno d'oggi, le software house si battano affinché il proprio titolo di punta abbia una grafica migliore di tutti gli altri? A mio avviso, la componente principale di un gioco è il grado di coinvolgimento: le emozioni che ti trasmette e via dicendo. Se ha una bella grafica, tanto meglio. Nintendo affronta questo fatto a testa alta, proponendo giochi con grafiche non eccelse (per i canoni che le software house adottano), ma che comunque riescono a conquistare il

IN BREVE

PC di *Fable 2*?
Ho saltato i complimenti iniziali solo perché erano scontati!

Luca [pan]

Le ultime notizie sull'atteso gioco di Peter Molyneux risalgono allo scorso E3, in occasione del quale l'uscita di *Fable 2* è stata collocata in un generico 2008, per quanto riguarda la versione per Xbox 360. Gli utenti PC, invece, dovranno attendere ulteriormente per altri sei mesi rispetto ai colleghi provvisti di console.

Ciao Nemesis,
vorrei sapere se la redazione di Giochi per il Mio Computer deciderà mai di allegare alla rivista il gioco *Call of Cthulhu* con la traduzione in italiano.
Se sì, quando? Mi hanno detto che la traduzione è in fase di beta-testing. Fammi sapere.

baldestorm9

Purtroppo, caro Baldestorm, al momento si sono perse le tracce sia della traduzione in italiano del gioco, sia del team di appassionati che se ne stava occupando. Non ho notizie più aggiornate rispetto a quelle che volevano il progetto in fase di completamento... Tutti i link al sito del team (Legacy of Dewos, se non erro) dedicati alla traduzione di *Cthulhu* non funzionano più. Se fra i lettori dovesse esserci qualcuno dei membri del progetto, ci faccia sapere qualcosa!

Cara Nemesis,
ti scrivo perché sono un appassionato di videogiochi di "Star Wars", vorrei sapere se e quando uscirà un seguito di *KOTOR 2*, *Jedi Knight: Jedi Academy* e *Battlefront II*. Complimenti per la magnifica rivista.

David B.

Il prossimo titolo dedicato alla saga di "Star Wars" sarà *Star Wars: The Force Unleashed*, che vedrà la luce nel 2008. Purtroppo, però, non è prevista un'edizione PC del gioco che, invece, raggiungerà PS3, Xbox 360 e console portatili.

dal Forum di gamesradar

QUESTIONE D'INTELLIGENZA

Tra tutti i quesiti che, negli anni, abbiamo visto comparire sul **Forum** di GamesRadar.it, quello sollevato da Bigville nel **Thread** "Come sarebbero i videogiochi, senza I.A.?" è certo uno dei più bizzarri. Il prologo dice già tutto: Non so se è la sezione giusta, ma non sapevo dove mettere questa domanda intelligentissima. Leggendo lo speciale di GMC sulla I.A., mi è sorto un interrogativo: come sarebbero i videogiochi se non esistesse l'Intelligenza Artificiale? Secondo voi, adesso non esisterebbero più i videogame o si giocherebbe solo con amici, familiari o online? A mettere le cose in chiaro provvede Hangman: Il 99 % dei giochi ha sempre usato e usa la I.A., da *Pong* a *FIFA*. La I.A. fa parte della definizione stessa dell'80 % dei generi di gioco.

dal Forum di gamesradar

IL BRUTTO DELLA FINE

Siamo sempre intenti a parlare di cose belle e divertenti. Di quanto un particolare gioco ci aggradi o una sua caratteristica catturi la nostra attenzione. Per una volta, grazie al **Thread** di Serious Switch, facciamo un discorso opposto. In "La scena che più vi ha deluso e i personaggi che più odiate", il nostro critico videoludico scrive: Ma perché ricordare solo i bei momenti del nostro passatempo? Vediamo, invece, cosa vi ha fatto cadere la mascella per terra? Cosa vi ha messo quel sapore metallico in bocca? A me, sicuramente, la scoperta dell'inutilità del medaglione in *Serious Sam 2*. Per gli altri, invece, è tutta una storia di finali! AdamWarlock: Il finale di *Half-Life 2*. Assurdo. I giochi li voglio autoconclusivi, non a mo' di episodio televisivo. E poi Kerghan: Il finale di *Sacred* mi ha deluso, così come quello di *Arcanum*, per il fatto che non si può continuare a giocare dopo aver terminato il gioco. Chiudiamo con titan2010: Il finale di *KOTOR 2* ha rovinato un titolo che sarebbe stato un capolavoro.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Black Pest
Davide B.
Derandrea
GothicOblivion94
Jimmy Gomma
Luca
Mr-big
Renatoz
Silver_B7
Ste
Yoghilr
Yuri

"Disinstallando e reinstallando vari giochi, questi ultimi vanno a corrompere i file di sistema?"

da Formattare, che mania! – ejduj eist

mercato e il cuore degli appassionati. La domanda è la seguente: a tuo parere, è giusto rincorrere (perché è questo che si sta facendo) una grafica fotorealistica, quando la maggior parte dei giocatori non se la potrà mai godere, o è meglio concentrarsi sulle meccaniche di gioco? A causa di tutto questo, i nuovi titoli sono sempre meno originali, e bene o male sono copie l'uno dell'altro, tranne che in rari casi. Un esempio di gioco che, a mio parere, ha come principali obiettivi il divertimento e l'innovazione, e non la grafica, è *Spore*. Will Wright, da sempre, sforna idee fantastiche e rivoluzionarie una dopo l'altra, abbinandole a comparti visivi eccellenti e soprattutto coerenti col gioco. Chiudendo il discorso, vorrei chiedervi una cosa (è per curiosità, non è una critica): immaginate di dover recensire adesso *The Sims 2*. Che voto dareste alla grafica? Probabilmente un 7. Perché? Perché non è al passo con le moderne tecnologie. Però voi ce lo vedete un *The Sims 2* che, al posto della grafica classica (oltretutto pulita, colorata e, a mio parere, da 9) usi quella di *Crysis*? Tutto qui. Secondo me non esiste una grafica bella, ma solo una grafica coerente al gioco cui è stata abbinata.

Mattia Venturi

Discorso giustissimo il tuo, caro Mattia.
Impossibile non essere d'accordo con te quando affermi che la grafica deve essere, innanzitutto, coerente con il gioco cui è abbinata. Citi *The Sims 2*, ma esistono tantissimi altri titoli che perderebbero grandissima parte del proprio fascino con una grafica di tipo fotorealistico. Devo ammettere, però, che citando *Bioshock* cogli nel segno. Dopo aver visto cosa è in grado di fare il motore grafico di questo gioco sono rimasta a dir poco a bocca aperta (secondo il mio modesto parere, non c'è neanche paragone con *Lost Planet*) e, sebbene sia stata piacevolmente impressionata anche dal connubio trama/struttura, la mia attenzione era catalizzata dall'aspetto estetico. È in momenti come questi che sono felice di sapere che le software house sgomitano per cercare di raggiungere traguardi sempre più rilevanti in termini di potenza grafica. Non sottovalutare l'importanza di un motore grafico massiccio: in certi casi, è proprio quello che ci vuole per rendere perfetta l'idea geniale che sta alla base della realizzazione di un gioco. Riusciresti a immaginare *Crysis* con la grafica di *The Sims 2*?



■ PARAMETRI INUTILI
Un gioco del 1999 come *Actua Soccer 3* merita ancora di apparire nella rubrica "I Parametri"?

PARAMETRI INUTILI

Ciao Nemesis,
che motivo ha di esistere, nelle pagine dei parametri, la categoria "simulatori di calcio"? Per me non ha senso, visto che alla fine sono solo due i simulatori di calcio che escono ogni anno, mentre gli altri titoli elencati risalgono al 1999 e al 2000, e per nessuna ragione al mondo dovrebbero restare ancora nei parametri. Sono il primo che passa il proprio tempo a giocare a *PES 6*, e so bene che per gli italiani non si può considerare un gioco di calcio alla pari di un titolo di hockey su ghiaccio e non si può raggruppare il tutto in un'unica categoria. Francamente, però, vedere tra i parametri *Actua Soccer 3* e, allo stesso tempo, ritrovare *GTA: San Andreas* rilegato a uno spazietto minore mi sembra riduttivo.

Maximo park

Se mi dicessero di scegliere cinque dei miei piatti preferiti, dubito che citerei le zucchine grigliate. Eppure, se dovessi suddividere i miei gusti per categoria, dovrei dire che le zucchine grigliate sono al primo posto della mia classifica sulle verdure, mentre la quinta posizione della lista dei primi è occupata dalla pasta con le vongole. Inutile dire che mi piange il cuore all'idea di vedere le vongole rilegate in ultima posizione, mentre, altrove, svettano impertinenti le meno saporite zucchine grigliate... ma sono gli inconvenienti che si devono fronteggiare quando si parla di classifiche per tipologia. Colta la metafora? In caso contrario, hai scoperto almeno due dei miei piatti preferiti!

dal Forum di gamesradar.it

PRO E CONTRO

Qualche accolito del **Forum** che chiede dei consigli sugli acquisti non manca mai. E noi siamo felici di dargli spazio, perché ci piace pensare che il **Forum** faccia spendere bene i soldi ai suoi utenti. Questa volta, tocca a danyarco aprire il **Thread** "consiglio acquisto" e scrivere: Ciao ragazzi, vorrei dei pareri su *Gothic 3*. Che ne pensate? Vale la pena comprarlo? Pregi e difetti? Secondo arci è un gioco: Bellissimo, anche se preferisco *Oblivion*. L'unica cosa che non mi è piaciuta sono i bug, molto fastidiosi, ma ci sono delle patch che ne risolvono parecchi. Un aspetto importante della faccenda viene sottolineato da auron.90: Se hai un computer potente prenditelo. Io ho un processore a 2,8 MHz, con scheda grafica ATI Radeon x1600 e 1 GB di RAM, e ho dovuto mettere il dettaglio medio per non rallentarlo troppo. Quanto al gioco in sé, invece, quale **Post** è meglio di quello di Doryan?: Sintetizzerei così. Pro: componente "ruolistica" ben curata, buona trama, buona grafica, ottimo sonoro, longevità alle stelle. Contro: motore grafico non eccellente e I.A. dei nemici deludente.

dal Forum di gamesradar.it

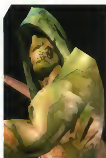
L'ONNISCIENZA

Prima di darci appuntamento al mese prossimo con l'immancabile reportage dal **Forum** di GamesRadar.it, guardiamo cosa bolle nei case del **Canale** "Hardware". Gira la rotellina del mouse, ed ecco The_Hacker, che nel **Thread** "Vorrei cambiare qualche componente. Suggerimenti?" chiede: Secondo questa configurazione PC, quali componenti mi consigliate di aggiungere o cambiare, per giocare bene ai giochi next generation? Motherboard: GA-Bi915P DUO PRO; Pentium4 3 GHz; 1 GB RAM DDRI; NVIDIA GeForce 6600GT PCI Express da 512 MB; hard disk Maxtor da 160 GB; Sound Blaster X-Fi Xtreme. Subito la parola all'espertissimo volpedifuoco: Per migliorare quanto più possibile, senza cambiare tutto, porta la RAM a 2 GB e cambia la scheda video con una SAPPHIRE X1950GT. Di meglio, con quella CPU, non puoi fare. Per darti un'idea, la 6600GT equivale a una X1600PRO, che paragonata alla X1950GT è tutta un'altra storia. In più, con i 2 GB di RAM velocizzi i caricamenti durante le fasi di gioco, aiutando il sistema.

RINGRAZIAMENTO

Un ringraziamento speciale a **Fear the Spear [ITA]** che ogni mese apre regolarmente il thread su GamesRadar.it sul nuovo numero di GMC!

Online con [GMC]KEVORKIAN



Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@sprea.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

**Quanto tempo è passato da quando ho iniziato a rispondere alle vostre mail! Eppure, mi sembra ieri quando ho cominciato a sottrarre le lettere alla cara, dolcissima Nemesis...
Ci sono stati tanti cambiamenti in questi anni, ovviamente, ma continua a lasciarmi perplesso l'esplosione dei MMORPG – all'epoca c'erano giusto *Ultima Online*, *EverQuest* e *Asheron's Call*, mentre ora ne esistono decine. Nel frattempo, è anche cambiato il rapporto tra il denaro nei giochi e quello reale. Quando ho iniziato, un po' tutti tentavano d'impedire il commercio con soldi reali di beni "virtuali" come account e oggetti in gioco, mentre ora praticamente tutti i gestori di MMORPG accettano (o addirittura incentivano) la cosa.
La Domandona del Mese, dunque, verte su questo: avete mai comprato o venduto (parlo di soldi reali) un bene ottenuto in un gioco? Come vi siete trovati? E se non l'avete fatto, perché no? Per ragioni etiche/morali o perché non avete avuto l'occasione?
Aspetto le vostre risposte al solito indirizzo: gmc.kevorkian@sprea.it. Saluti a tanta bella cosa!**

Grande Kevo,
sono un fan di GMC e mi serve una mano. Dopo aver provato *City of Heroes* da un mio amico, l'ho acquistato, ma ora mi manca la Security Card per attivare l'account. Hai un sito dove trovare questo codice o conosci un altro modo per reperirlo?
Aspetto con pazienza.

Andrea

Caro Andrea, ipotizzando che tu non abbia fatto il madornale errore di comprare il gioco usato, direi che hai preso l'edizione "combinata", con *City of Heroes* e *City of Villains*, che non usa la Security Card vera e propria dell'edizione originale. In questo caso, il codice si trova nella parte da grattare della Game Activation Card che dovresti aver trovato nella confezione.
Se il gioco è nuovo e non trovi la card giusta per la tua edizione, potrebbe valere la pena di chiedere aiuto all'assistenza di NCsoft o del distributore italiano DDE – anche se, nel frattempo, forse potresti semplicemente pagare l'abbonamento...

Onnipotente Kevorkian,
ti scrivo perché, da un po' di tempo a questa parte, ho notato un nuovo sito (**www.tournament.com**) in cui viene detto che, installando un programmino o qualcosa del genere, si possono guadagnare soldi veri semplicemente giocando (e vincendo) a *CS: S* o a *HL2: Deathmatch*.
Volevo solo chiederti se l'hai già visto oppure no. In caso positivo, desidererei conoscere anche il tuo parere riguardo il sito; magari lo stai usando a nostra insaputa per finanziare la tua futura conquista dell'universo! Ciao!

RX-77

Egregissimo, leggendo la tua mail ho inizialmente avuto una certa perplessità. Devi sapere che non ho mai avuto molta fiducia nelle cose tipo "guadagna soldi navigando!" e "guadagna soldi leggendo la mail!" e "guadagna soldi facendo lavori manuali e/o faticosi". Quindi, ho voluto vederci più chiaro e ho scoperto che



La caccia alle Spade Elementali in *Guild Wars* può essere molto redditizia.

Tournament.com non è precisamente una novità, ma qualcosa di cui si parlava già un paio d'anni fa, ovvero un sistema per scommettere sull'esito di un match online. Spero che anche per te sia evidente la differenza tra "scommettere" e "guadagnare" (differenza che numerosi individui faticano a comprendere, a giudicare dal giro d'affari dei videopoker). In altre parole: tu versi dei soldi a Tournament.com e con quei soldi paghi l'iscrizione al torneo che preferisci. Se lo vinci, ti becchi una parte del montepremi; se perdi, tanti saluti e grazie per la pecunia.
Non stiamo parlando di giocare i soldi al lotto e incrociare le dita: se sei bravo, hai effettivamente più chance di vittoria, quindi potresti ragionevolmente presumere di uscirtene con più soldi di quelli iniziali. Tuttavia, eviterei assolutamente di considerarlo un modo efficace di aumentare il reddito familiare – non perché abbia dubbi sulla correttezza dei gestori o altro, ma semplicemente per il sistema di assegnazione degli avversari. Tournament.com si pregia, infatti, di aver ideato un modo per farti sempre giocare contro avversari del tuo calibro, e ciò significa che, per quanto abile tu sia, tendenzialmente avrai sempre attorno al 50% di probabilità di trionfare (in caso di scontro 1 contro 1). Dato che presumo ci sia qualche "commissione" per i gestori, però, credo che tu non vinca l'intero ammontare delle quote d'iscrizione. Quindi, a lungo andare, ci perdi – esattamente come in qualunque altro gioco d'azzardo o lotteria.
Ti assicuro che se decidessi di usare un sistema simile per finanziare la mia ascesa al trono, non sarei uno dei giocatori, ma uno dei gestori.

Oh, supremo dominatore del mondo, scrivo per rispondere alla Domanda del Mese. Confesso sin dall'inizio che il videogame non è *Ultima Online*, ma *Sacred*...
Ricordo ancora bene: tutti i preparativi ultimati, gli amici avvisati... e al capodanno 2005/2006 mi sono ritrovato verso le 2-3 del mattino del 1 gennaio con due occhi dove era rimasto solo il rosso delle vene e con una cinquantina di messaggi sul telefono del tipo: "Paolo, esisti ancora? Ti aspettiamo, non tardare". Il peggio è stato quando i miei sono tornati a casa e mi hanno


Nonostante il passato turbolento a causa di imbroglioni vari, *Aliens Vs. Predator 2* continua ad avere un seguito di fedelissimi.

ritrovato esattamente come mi avevano lasciato: davanti al computer con la lingua che toccava a terra.
Un'esperienza unica e, di sicuro, è stato uno dei migliori capodanni fino a ora!
Ciao Kevo!
Dal futuro dominatore del mondo,

PAVLOV

Forse ho frainteso: tu hai veramente bidonato amici e parenti a capodanno per giocare a *Sacred*? E non hai nemmeno risposto ai messaggi?
E magari non hai neanche fatto gli auguri perché eri tutto preso dalla partita? WOW! Questa sì che è dedizione!
Complimenti, ti sei appena vinto il posto come mio luogotenente – ti farò sapere quando avrò bisogno di qualcuno dotato della tua abnegazione.

O onnipotente signore dell'universo, sono qui umilmente inginocchiato per avere un tuo consiglio: ho *Guild Wars Faction* (finito) e *Nightfall* (quasi finito) e ora vorrei fare dei soldi, ma non so quale sia il metodo più efficace. Conosco già Underworld e Fenditura del Male, ma è raro trovare ectoplasmi e anche in Hard Mode la cosa non cambia: sia negli inferi, sia in generale è difficile droppare (ovvero ottenere oggetti di valore).
Ora ti vorrei chiedere: ci sono altri modi, oppure trucchetti, da usare nei posti elencati?
Grazie e distinti saluti, siri

Alessio

Premesso che non sono assolutamente un esperto in materia (ebbene sì, talvolta capita), credo di poterti dare un paio di suggerimenti.
Innanzitutto, pare che i minotauri dalle parti di Tyria siano efficaci – non hanno grandi oggetti, ma si fanno soldi facili senza molti rischi. Un po' più difficili, ma potenzialmente più redditizi, sono i monoliti nella missione che ti dà Lohru a Sahlahja, che potrebbero fornirti una Spada Elementale (oggetto che mi pare molto ricercato).
Più in generale, però, credo ti convenga fare come fanno tutti – ovvero, avere un personaggio che non finisce tutte le missioni, ma ne tiene un po' apposta per il farming (ovvero, la ripetizione dei combattimenti per ottenere soldi e oggetti vari). L'argomento, però, è molto complesso, molto più di quanto sappia o possa raccontare qui:
ti consiglio di visitare i forum di **www.guildwarsguru.com**, dove trovi una sezione dedicata appositamente al farming, con tutte le spiegazioni del caso.

Ciao Kevorkian, ho appena letto la tua risposta alla mia mail sul numero di agosto di GMC (grazie per averla pubblicata): accidenti! Non te la sarai mica presa davvero? Lungi da me darti del vecchio! Ho 35 anni (come già scritto in un'altra mail) e ho iniziato a videogiocare quando ne avevo circa 4-5, con quelli che credo siano stati i primi titoli da bar come *Space Invaders*, *Jupiter Lander*, e anche *Pong* (quest'ultimo su console, forse la prima mai creata). Poi, per le vicissitudini che accompagnano la vita, ho dovuto allontanarmi da quest'hobby per circa un decennio finché, qualche anno fa, ho acquistato il PC e ho ricominciato a videogiocare...
Sinceramente, non mi sono mai considerato vecchio "dentro" e devo dire che nessuno, neanche i giovanissimi, mi ha mai discriminato per la mia età, neppure quando, negli ultimi anni, giocando online (e sono stato piuttosto attivo in quel settore...) ho dato (e lo sto tuttora facendo) il mio modesto contributo per mantenere viva la community di *Aliens Vs. Predator 2*, un FPS tormentato dalla piaga dei cheater per lungo tempo, ma che si ostina a non voler morire. Quindi, nella risposta alla tua Domandona ho solo riportato il mio personalissimo punto di vista, null'altro. Non c'era nessun riferimento personale, figuriamoci, e se ti sei sentito offeso mi spiace. Gradirei, per favore, una risposta su questo, anche se non pubblicata.

Saluti, MxKing aka [R*E]UnD

Ma no che non mi sono offeso.
Se dovessi offendermi ogni volta che mi sento dare del vecchio, passerei la giornata tappato in casa con indosso una maschera da Peter Pan, dato che, ogni qual volta mi capita di uscire, vengo apostrofato da qualche ragazzino con frasi tipo "Signore, vuole che l'aiuti ad attraversare la strada" e "Signore, ma è vero che con la pensione minima non si arriva a fine mese". Quindi, non preoccuparti.
Però, concordo sul fatto che i più giovani non discriminano, quando si gioca online: al massimo mi massacrano, forti dei loro riflessi animaleschi e della possibilità di allenarsi ben più efficacemente di me. Dunque, un "bravo" ai giovani, e che possano godersi le loro meritate vittorie. Tanto, prima o poi, invecchieranno e allora mi prenderò la rivincita (sì, ho il taccuino nero con segnati i nick di tutti quelli che mi hanno sconfitto).



BRAVO FOTOGRAFO DI GUERRA

Oh grande Kevo,
ecco la mia interpretazione del tema del numero di luglio. Questa immagine ritrae me e i miei compagni dopo una gloriosa vittoria in 3 contro 3 a *Age of Empires 3*, dopo una partita durata circa un'ora e mezza (l'orologio di gioco ritrae "solo" 55 minuti a causa di lag vari).
Ciao e un saluto a tutti gli appassionati di *AoE 3*.

Leo



Ok, ammetto che mi sarei aspettato qualcosa di sanguinario. Evidentemente, però, a luglio siete stati tutti colti da un accesso di buoni sentimenti, quindi ti dichiaro vincitore per numero di comparse sullo schermo. La prossima volta, voglio più gente che salta sulla testa di altra gente, possibilmente brandendo una mazza chiodata o simili.

Passando oltre, il tema del mese è: "Tutti in pista", da intendersi come "qualcosa che abbia a che vedere con i veicoli". La foto della collezione di modellini di trattori non vale, mentre lo scontro a fuoco a bordo di un Manta di *UT 2004* andrebbe benone – se non l'avessi appena menzionato, dunque non vale neppure quello. Però ho reso l'idea, no?
Mandate le vostre schermate a **gmc.kevorkian@sprea.it!**

L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

Caro Matteo,
il bailamme suscitato dal "caso" *Monhunt 2* mi ha stimolato una riflessione di carattere generale: perché un gioco in soggettiva dove si può comandare un membro delle SS scandalizza i media, quando un titolo come *Heorts of Iron*, in cui è concesso avere nel proprio governo gente processata e condannata a Norimberga, non ha mai sollevato un decimo del polverone di *Rule of Rose*? Un gioco dove il protagonista può provocare poche decine di morti fa gridare allo scandalo, mentre un titolo in cui si pianifica l'aggressione e la conquista di nazioni pacifiche (con tutto ciò che ne consegue) è considerato innocuo (basta confrontare la classificazione PEGI per rendersene conto). Penso che ci siano due spiegazioni complementari per questo problema. La prima è che, come evidenziato dallo speciale di GMC sui giochi di strategia, questi, in fondo, sono la versione moderna di qualcosa che esiste da millenni e perciò è accettato più facilmente degli FPS, genere che esiste da venti anni. La seconda ipotesi è che, mentre *Call of Duty* ci propone una visuale del conflitto più ravvicinata e, di conseguenza, emotivamente più coinvolgente, *Heorts of Iron*, pur offrendo una visuale più ampia della guerra, la espone da una prospettiva più spersonalizzata e distante.
Per questo motivo, troviamo più difficile giocare dalla parte dell'Asse in soggettiva, anche se, a conti fatti, vestire i panni di Alessandro Magno nell'omonimo scenario per *Civilization IV: Warlords* provoca più danni nel mondo virtuale di tutti i *Monhunt* e *GTA* messi insieme.
Ciò che mi preme evidenziare è che, spesso, il punto di vista che scegliamo per osservare un evento può contribuire a influenzare anche come è percepito quello stesso evento (per esempio, un ipotetico *SimLager*, che prevedesse di vedere in prima persona il proprio campo di concentramento, sarebbe sicuramente più scioccante rispetto a un gioco con lo stesso tema, che invece adotti una prospettiva alla *SimCity*, anche se sicuramente l'impatto emotivo di entrambi i titoli sarebbe senz'altro molto forte).
Con ciò non intendo affermare che i giochi di strategia siano immorali e disumanizzanti; niente di più sbagliato, essi possono aiutarci a comprendere determinati eventi, pur entro certi limiti e a fronte di un design intelligente. Naturalmente, è errato mettere *Medal of Honor* sullo stesso piano di *Manhunt 2*, dato che propongono due tipologie di violenza differenti, ma questo ci porterebbe ad affrontare degli argomenti che sono al di fuori dell'ambito di questa lettera.
Sperando che, nel frattempo, nessun politico nostrano si accorga che in *Civilization IV* si possono scegliere come leader della propria civiltà Stalin oppure Mao (sono certo che sarebbero capaci di far ritirare il gioco dal mercato, magari con l'accusa di essere un mezzo di propaganda per le brigate rosse), saluto l'intera redazione.

Luca Tofini (luca.tofini1@tele2.it)



Hearts of Iron 2: un gioco immorale? Si chiede il nostro lettore Luca Tofini.

FILOSOFIA SPICCIOLA

Francesca Rinaldi (vulpes92@gmail.com) scrive: "Sono rimasta affascinata dall'articolo di Vincenzo Beretta sull'Intelligenza Artificiale (GMC 133). Vincenzo propone due visioni del mondo, una perfettamente meccanica e prevedibile, l'altra legata al concetto di anima e libero arbitrio. Ammettendo che l'essere umano abbia una psiche, dovremmo forse accettare anche la presenza di una divinità, che ci ha messo un'anima in corpo allo scopo di renderci esseri "liberi"? Possibile, considerando che le probabilità di una nascita spontanea della psiche sono, suppongo, irrisorie. Il concetto di un dio inteso come donatore della nostra anima, a questo punto, renderebbe il dio stesso esente dalle attuali obbligazioni quali onnipotenza/onniscienza, e la sua figura diventerebbe accessibile anche a umili esseri umani.
La diretta conseguenza è che, quando avremo processori sufficientemente potenti, saremo forse in grado di donare una coscienza ai nostri esseri virtuali. Creare universi coscienti, da manipolare decidendo il destino delle nostre creature semplicemente con un clic. Sarebbe un'esperienza interessante, oltre che potenzialmente utile, per spianare nuove strade nella comprensione della nostra origine. Cosa ne pensi?". L'ambizione divina è esplicita nei "god game", ma costituisce un motivo ricorrente nell'intera offerta ludica. C'è un racconto breve di Frederick Brown, "La risposta", che sintetizza in poche righe temi straordinariamente complessi. In breve: gli esseri umani costruiscono un super-computer che "avrebbe collegato, in un colpo solo, tutti i giganteschi calcolatori elettronici di tutti i pianeti abitati dell'Universo – 96 miliardi di pianeti abitati". Il risultato è un "super circuito da cui sarebbe uscito il supercalcolatore, un'unica macchina cibernetica racchiudente tutto il sapere di tutte le galassie".
Al termine dei lavori, il suo creatore, Dwar Reyn, lo accende per la prima volta per porre "una domanda cui nessuna macchina cibernetica ha potuto, da sola, rispondere" "C'è Dio?". "L'immensa voce rispose senza esitazione, senza il minimo crepitio di valvole o condensatori. "Sì, adesso, Dio c'è". Ho risposto alla tua domanda, Francesca?

Preso atto che l'etica è una vittima innocente della Storia, come cantava Battiato, non bisogna dimenticare che la violenza di stato – che si manifesta sotto forma di guerra – non solo è "legittimata" e "giustificata", ma anche celebrata, evocata, spesso anelata. Lo stesso vale per le sue manifestazioni ludiche. Il wargame classico (di cui l'RTS è una riproposizione in chiave elettronica) è insieme *propedeutico* al conflitto (nasce, storicamente, come esercizio di allenamento per le truppe prussiane) e *alternativo*. Non dimentichiamo che anche gli scacchi simulano una battaglia, sebbene in forma astratta e metaforica. Ritengo, però, problematico mettere sullo stesso piano *Monhunt 2*, *Rule of Rose* e i giochi bellici – RTS o FPS. Ogni titolo è un caso a sé. Ma il tema che sollevi – l'ideologia del divertimento elettronico – è di grande interesse e meriterebbe, quantomeno, un approfondimento.

B&R botta & risposta



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

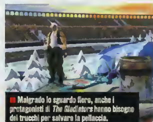
Apriamo la nostra rassegna mensile con un titolo parecchio insolito, *The Gladiators: The Galactic Circus Games*. Un gioco di cui non abbiamo mai parlato nel Botta & Risposta. Poi, per tornare alla normalità, risolviamo un paio di cosette in *Painkiller*, prima di entrare nei dettagli dell'ultima sezione del celeberrimo *System Shock 2*.

THE GLADIATORS: THE GALACTIC CIRCUS GAMES

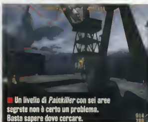
B Ciao Skulz, sono Stefano e ho un problema con *The Gladiators: The Galactic Circus Games*. Sono alla seconda missione di MaxiMix contro Callahan, nel deserto di Strogglevor vicino a tre torrette, e non riesco ad andare avanti, anche perché ho pochi uomini. Puoi aiutarmi? Ho provato a cercare qualche trucco da usare, ma per questo gioco non ho trovato niente. Ti ringrazio.

Stefano

R Ciao Stefano, in effetti i trucchi per *The Gladiators* non sono facili da scovare. Ma siccome qui a GMC le cose facili non ci piacciono, ci abbiamo dato dentro con le ricerche e, alla fine, siamo riusciti a scovare qualcosa che dovrebbe fare al caso tuo. I codici elencati di seguito vanno inseriti durante il gioco. Seleziona le unità e digita **VasyMusclor** per renderle invincibili, oppure **OnEstPoto** per fare in modo che diventino tue alleate. **CoteDeMailles** aumenta di due punti la difesa, mentre con **JeSuisLaMort** i nemici ignoreranno i tuoi uomini. Se vuoi usare un trucchetto meno invasivo, prova **QuoiDeNeufDoc**, che serve solo a guarire le unità, oppure **GuyLeclair** per attivare la modalità turbo.



Malgrado lo sguardo fiero, anche i protagonisti di *The Gladiators* hanno bisogno dei trucchi per salvare la pellaccia.



Un livello di *Painkiller* con sei aree segrete non è certo un problema. Basta sapere dove cercare.

PAINKILLER

B Ciao Skulz, avrei veramente bisogno del tuo aiuto, perché sono rimasto arenato nel bellissimo *Painkiller*. Mi trovo nella missione Ponte Innevato e non so più come proseguire. Sono sceso dal torrione sul ponte mediante le corde che lo sostengono e, una volta sul ponte, ho sterminato tutti i mostri. Ora, però, non so più dove andare! Ho provato a risalire tramite le funi, ma non c'è modo di arrampicarsi e ho notato una cabina che scende con alcune scale. Il problema è che è bloccata da una grata di ferro. Per favore, dammi una mano.

Antonio

R Ciao Antonio, se non vado errato, l'obiettivo del livello in cui sei rimasto incastrato consiste nel trovare sei aree segrete. La prima è subito all'inizio: salta dalla scala al tubo e procedi camminando su di esso fino a superare il cancello. La seconda è in cima alla torre del ponte: devi saltare sulla colonna al centro, dopo aver ucciso tutti i nemici, e seguire il tubo precedente nel senso opposto. La terza è sull'altra torre e si raggiunge passando per la prima delle tre scalette che conducono in cima: devi saltare fino alla sottile piattaforma e girare intorno all'edificio. Il quarto segreto si trova nella zona delle merci: dietro le casse alla fine dello stretto passaggio c'è un corridoio che devi percorrere. Siamo così giunti alla quinta area: sali, ma non del tutto, per la scaletta nei pressi del carrello e salta sullo steccato, dal quale dovresti riuscire a raggiungere una seconda scaletta. Per completare la faccenda, ovvero per trovare anche la sesta e ultima zona segreta, sali sulla funivia, supera l'ennesima scaletta e raggiungi il retro dell'edificio.

Linea diretta

R "Volevo rispondere ad **Andrea**, che chiedeva consigli sulla gestione degli insediamenti di *Medieval II: Total War*." Ottima idea, caro **Francesco**. "Innanzitutto, gli consiglio di dedicarsi personalmente alla gestione delle città e delle fortezze, perché fidarsi della I.A. è bene, ma non fidarsi è meglio. Per risolvere il suo problema, deve semplicemente muovere uno dei suoi generali all'interno di un insediamento ed eventualmente togliere il segno di spunta nella schermata riassuntiva di ogni città, all'opzione di gestione automatica della costruzione di edifici e truppe. Gli consiglio, inoltre, di visitare il forum del sito **www.totalwar.com**."

R "Onnipotente e saggio Skulz," piano con i complimenti, **Diego**! "Scrivo per venire in soccorso di **Alessio**, che chiedeva aiuto riguardo *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*. Dopo aver risolto l'enigma delle porte, devi correre attraverso il corridoio, evitando i nemici, fino ad arrivare in una stanza dove loro non possono entrare. A questo punto, per prendere la spada, non devi far riflettere la luce in tutte le colonne di vetro, bensì posizionare

La parola all'esperto System Shock 2

D Caro Skulz,
ho bisogno del tuo aiuto per *System Shock 2*. Mi trovo nel corpo del Many per distruggere il suo cervello, ma dopo aver annientato le stelline e i vari cervelli nelle buche, non riesco a terminare il cervello primario. Ho dimenticato qualcosa? Mi serve un'arma specifica? Devo compiere determinate azioni in sequenza?

Luca

R Ciao Luca, vediamo di non fare confusione. Ti trovi nel centro del Many e hai distrutto tutti i cervelli impiantati nel terreno. Così facendo, hai anche bloccato la rigenerazione dei mostri volanti. Poi, ti sei concentrato sulle tre stelline che costellano il cielo di carne e le hai spiaccicate. A questo punto, devi aprirti un varco nel cervello centrale e saltarci dentro. Non mi risulta che ci sia una procedura particolare per archiviare la pratica. Quindi, se il tuo problema è questo, ti consiglio di insistere con il bombardamento. Nel caso in cui, invece, fossi bloccato nel momento successivo della battaglia, ti suggerisco di raccogliere tutti i log che trovi nel cyber spazio e di potenziarti al massimo. Per sconfiggere Shodan, il boss definitivo, devi violare i quattro terminali presenti nella stanza, in modo da abbattere gli scudi protettivi. Poi, provvedi a scaricare tutto ciò che hai di più nocivo su Shodan e, subito dopo, installa un altro videogioco, perché avrai appena completato *System Shock 2*. Nel caso in cui Shodan dovesse darti qualche grattacapo, trovi di seguito qualche codice, che devi digitare dopo aver premuto contemporaneamente i tasti **Maiuscolo** e **.** (punto). Con **Ubermensch** potenzierai al massimo le tue caratteristiche, mentre **psi_full** ricaricherà tutti i punti PSI. Se, poi, vuoi proprio strafare, apri con il Blocco note di Windows il file **user.cfg** presente nella directory di installazione del gioco. Cancella tutte le righe e scrivi **undead**, vai due volte a capo e scrivi **gun_degrade_rate 0** e infine, dopo altri due a capo, completa l'opera con **no_spawn**. Salva, chiudi il file e avvia il gioco. Ora sei invincibile, le tue armi non si rompono mai e i mostri, una volta uccisi, non si rigenerano più!

ARMA: ARMED ASSAULT

B Ciao Skulz,
sto giocando al bellissimo *Armo: Armed Assault*, e più precisamente alla missione Contrattacco. Dopo aver completato tutti gli obiettivi, mi dirigo verso l'ultimo, uccido i soldati, ma non riesco comunque a completare la missione. Ho provato anche a fare un giro per la mappa distruggendo i carri rimasti, ma ancora niente da fare. Spero in una tua risposta, grazie.

Luca

R Ciao Luca, mi rendo conto che qualche consiglio preciso sarebbe stato più gradito, ma al momento non mi viene in mente nulla. Quindi, ho pensato di buttarti lì qualche trucchetto, da digitare dopo aver impostato la tastiera sul layout americano. Premi **Maiuscolo** insieme al segno – (meno) del tastierino numerico durante la fase di gioco, e scrivi **endmission** per saltare direttamente alla missione successiva. Inoltre, se proprio vuoi rovinarti il divertimento, apri il menu relativo alla Campagna e digita **campaign** per sbloccare tutti i livelli; oppure, vai nel menu Missioni e inserisci **missions** per sbloccare tutte le missioni single player.

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

B Sto giocando a *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl* e sono rimasto bloccato nella terza missione principale: quella in cui mi devo intrufolare nel laboratorio X 18 per rubare alcuni documenti militari. Il problema è che, appena recupero i documenti in questione, la porta del laboratorio si blocca e, contemporaneamente, scoppia un incendio nella stanza, senza che io riesca a capire cosa fare. Come devo proseguire? Ti prego, solo tu mi puoi aiutare! In attesa di una tua risposta, saluto tutta la redazione.

Pagliai

R Ciao compare, per sbloccare la porta, e poter quindi uscire dal laboratorio, devi volgere lo sguardo al soffitto e individuare un bagliore. Appena lo vedi, dato che in verità si tratta di un mostro, scaricagli contro le armi fino a farlo esplodere in una pioggia di sangue. Considera che, per comodità, puoi occuparti di lui (e quindi sbloccare la porta) anche prima di prendere il documento.

GIOCHI COMPUTER

NEL CD E NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel CD dei demo o nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.





■ **Per non restare bloccati in *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*, è bene ripulire le stanze da tutti i nemici.**

Quesiti dal passato Fallout 2

D Salve Skulz,
vengo subito al dunque. Mi sono completamente perso nel fantastico mondo di *Fallout 2*. Tutto è iniziato dalla missione per la "prima cittadina" della città. Per prendere la cittadinanza, dovevo andare nella città di Gekko e spegnere il reattore. Però, è andata a finire diversamente: il reattore è esploso. Ho cercato di rifare la missione diversamente, ma senza successo E siccome ho distrutto il reattore la prima cittadina non mi ha dato niente. Adesso non so cosa fare. Ho scoperto che il Geck si trova a Gekko, ma da lì sono scappati tutti e non so dove siano finiti. Spero nel tuo aiuto.
Cordiali saluti a tutti.

Gleb

R Ciao Gleb, per non far esplodere il reattore, devi far installare l'HMR, dopo aver inserito le righe di comando con la corretta sequenza dei pianeti: Plutone, Nettuno, Urano, Saturno e Giove. Per far saltare in aria tutto, invece, ti basta ordinare di chiudere la valvola di raffreddamento. Oppure, per risparmiare tempo, consegnare a Hank il Coolant Report, che si trova nell'ufficio di Harold. Ora, diciamo che hai fatto saltare tutto... Allora lascia perdere McLure e vai a parlare con Lynette, in modo da ottenere la cittadinanza.

gli specchi in modo che il raggio luminoso colpisca il simbolo della struttura su cui è posata la spada. Spero di esserti stato d'aiuto. Cari saluti a tutta la redazione.
Mi raccomando, continuate così!"
Contaci, Diego, non abbiamo alcuna intenzione di mollare il colpo.

D "Ciao, ho già scritto tempo fa tre lettere per chiedere il tuo aiuto per il gioco *Blood Omen 2*.
Sono al livello La Tana, dentro l'osteria, e non riesco più a uscire, né a superare il muro con la libreria al primo piano.
Mi puoi aiutare?"
Ciao **Franca**, scusami se non ti ho ancora risposto.
Provo a farlo questo mese, chiedendo lumi ai tuoi colleghi lettori. Ragazzi, fate i cavalieri.

D "Ciao grande Skulz!" Ciao **Mauro**. "Sto giocando al mitico *Far Cry* e mi sono bloccato al livello La Barca, quando bisogna applicare la bomba a tempo alla poppa della nave. Fin qui tutto bene, ma quando la bomba esplode, arriva l'elicottero e non riesco a distruggerlo. Ho già provato con tutte le armi, ma non ci sono riuscito." Ma lo sai, caro Mauro, che non sei il primo che rimane incastrato all'elicottero. È un passaggio famoso del gioco, quindi sono lieto di lasciare la parola a qualche nostro lettore desideroso di farsi sentire.
"Colgo l'occasione per fare i complimenti a tutti voi per l'ottimo lavoro che svolgete sul mio mensile preferito."
E noi, ovviamente, ricambiamo il saluto. Ciao!

SCOOP
prima occhiata

NUOVO MAFIA, VECCHIE POLEMICHE
Eh sì, il tema è di quelli che scottano. Recentemente, il livello d'attenzione sulle tematiche adulte nei videogiochi si è fatto sempre più alto. È giusto permettere a dei ragazzini di vivere la vita di un mafioso, anche se in maniera ironica? È giusto divertirsi facendo i gangster? Domande che, scommettiamo, si faranno sempre più insistenti nel momento in cui *Mafia 2* starà per arrivare nei negozi...

MAFIA 2

Quei bravi ragazzi di Illusion Softworks, prima o poi, arrivano a saldare i conti.

SVILUPPATORE Illusion Softworks **GENERE** Azione
CASA 2K Games **INTERNET** www.mafia2games.com

MAFIA 2 VI BACERÀ LE MANI PERCHÉ:
- Sarà ironico e grottesco.
- Graficamente lascia a bocca aperta.
- Permette una grande libertà d'azione.
- Qui cosa vi piace e non vi piace lo decidiamo noi, capito!?

QUANDO tutti pensavano che *Mafia 2* fosse finito nel dimenticatoio, ecco che Illusion Softworks riaccende le speranze degli appassionati di questo splendido titolo, annunciando che il gioco è in fase di realizzazione.

Da quanto abbiamo potuto constatare, c'è più di un motivo per cui essere entusiasti e per cominciare un lungo conto alla rovescia. L'ambientazione è simile a quella del primo, popolarissimo capitolo: Stati Uniti, questa volta a cavallo tra gli Anni '40 e '50, immersi nel mondo della mafia italiana – quella vista e raccontata in film e telefilm, da "Il Padrino" a "I Soprano".

Nonostante la tematica sia scottante, *Mafia 2* porrà l'accento sulle situazioni più divertenti. Innanzitutto, i personaggi parleranno con uno spiccato accento siciliano, esibendosi in espressioni che definire colorite è poco. Inoltre, morte e scontri a fuoco verranno mostrati in maniera ironica, quasi che la vita del gangster fosse davvero un bizzarro gioco. Sarà divertente seguire i filmanti d'intermezzo, in cui i personaggi si porranno domande esistenziali quali: "Tu che ne pensi Vito? È sbagliato ammazzare gli animali? Anche – diciamo – gli animali umani?".

Non è ancora dato di sapere molto della trama, né dei personaggi che saranno coinvolti, per cui è un po' difficile farsi un'idea di quello che ci aspetterà dal

"IL MONDO DEL CRIMINE ORGANIZZATO VERRÀ PRESENTATO IN MANIERA GROTTESCA"

punto di vista dell'evoluzione del gioco. Saremo mafiosi "buoni" o cattivi? Potremo scegliere? Chissà...

Christoph Hartmann, presidente di 2K Games, ha dichiarato che la nuova edizione di *Mafia* punterà sulle capacità grafiche delle schede di ultima generazione, con lo scopo di stupire i videogiocatori, i quali potranno vedere cose che, finora, hanno apprezzato solo nei film di Hollywood. Non si può dargli torto, stando al materiale in nostro possesso, il livello grafico sembra molto elevato, con dettagli di produzione che arrivano persino a una perfetta sincronizzazione del parlato dei personaggi (in italiano) con i movimenti labiali.

Dal punto di vista dell'azione, tutto sembra essere rimasto come ai cari vecchi tempi, con tanto da sparare e numerosi veicoli da guidare, muovendosi per la città alla ricerca degli obiettivi da completare. Purtroppo, le notizie sono veramente tutte qui. Non si conosce nemmeno una data d'uscita certa. Ci siamo già messi alla caccia di nuove notizie, anche se, trattandosi di *Mafia*, sarà davvero difficile costringere gli sviluppatori a parlare.

GIOCHI COMPUTER

L'espressività dei volti sembra davvero molto elevata. Che sguardo tenebroso!



Il livello di dettaglio della città sembra davvero elevato.



Come nel precedente episodio, ci saranno molte auto da guidare.



Le armi degli Anni '40 saranno protagoniste degli scontri a fuoco.

DATA DI USCITA
2008

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Illusion Softworks
- **Provenienza:** Brno, Repubblica Ceca
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** Da un decennio, i ragazzi di Brno si occupano di realizzare giochi per tutte le piattaforme, dal Dreamcast, alla PlayStation, dal PC a Xbox 360 e PS3. Il team ha realizzato giochi come *Vietcong*, *Mafia* e altri del genere.
- **Li conosciamo per:** *Mafia*, *Hidden & Dangerous*.

ATT[illegible]DERE PREGO!

Difficile dire quando *Mafia 2* potrà essere cosa nostra. Si parla della primavera del 2008, ma chi lo sa?

SCOOP
prima occhiata

IL PIACERE DELLA SCELTA

Scriveva Baricco, nel racconto "Novecento", che il pianista non scendeva dalla nave perché voleva suonare i suoi 88, consueti tasti, perché le scelte infinite della vita l'avrebbero portato a sedersi sullo sgabello di un pianoforte che spetta solo a Dio. Vi roviniamo il finale del racconto perché è la stessa sensazione che abbiamo provato posti davanti al fatto che, in *Borderlands*, ci saranno centinaia di armi. Ma davvero centinaia. Al punto che si potrebbero ammazzare i nemici tirando loro le armi, anziché le cannonate. Davvero ne servono così tante? Non sarà dispersivo? Ai "postumi" (del loro utilizzo) l'ardua sentenza.

BORDERLANDS

Un pianeta brutale e selvaggio, teatro di una spietata lotta per la sopravvivenza. La Terra? No, Pandora.

- **SVILUPPATORE** Gearbox Software
- **GENERE** FPS
- **CASA** 2K Games
- **INTERNET** www.gearboxgames.com

BORDERLANDS VI PORTERÀ AI MASSIMI LIMITI DEL DIVERTIMENTO PERCHÉ:

- Si può giocare in single e in multiplayer, passando dall'uno all'altro indifferentemente.
- È ambientato in un mondo ostile, che a tutti quanti fa paura.
- Ricorda le polverose distese di "Mad Max".
- Ha più armi di un texano repubblicano.

SE siete tra coloro che pensano che il mondo attuale sia difficile, aspettate di vedere cosa capita su Pandora, il pianeta in cui è ambientato *Borderlands*, lo sparatutto in prima persona su cui è al lavoro Gearbox.

Nel futuro immaginato dagli sviluppatori, la situazione è talmente disperata che la maggior parte delle persone è costretta a vagare nel cosmo alla ricerca di fortuna. Enormi astronavi prendono così il largo nelle infinite profondità dello spazio e portano intere comunità a colonizzare nuovi mondi, nella speranza che siano migliori dei luoghi abbandonati. È anche il caso dei nostri eroi, capitati sull'enorme Pandora in pieno inverno. Che bel pianeta: accogliente, ricco di risorse e di spazio per tutti. Già, peccato che con la primavera Pandora cominci a popolarsi di creature sgradevoli, tipo gorilla delle dimensioni di un condominio che portano sulle proprie spalle letali alveari di vespe-drago dal morso letale. È questo l'ambientino in cui ci si deve muovere in *Borderlands*. Che fortuna, vero?

Se, da un lato, la natura mostra (com'è normale che sia) il suo aspetto selvaggio, dall'altro l'uomo non è da meno. Ben presto, infatti, Pandora diventa un luogo pericoloso per la presenza di bande armate, predoni e spietate lotte per il controllo del territorio, sia esso un insediamento abitato oppure un'arida e desertica distesa di sale. Una lotta senza quartiere che ricorda,

"CON LA PRIMAVERA PANDORA COMINCIA A POPOLARSI DI CREATURE SGRADEVOLI"

per la caratterizzazione dei personaggi e l'utilizzo dei veicoli, il film "Mad Max" o la leggendaria prima serie di "Ken il Guerriero".

I giocatori, infatti, dovranno muoversi non solo a piedi e da soli, ma anche utilizzando dei mezzi guidati da personaggi non giocanti (PNG) o da amici incontrati online. La dimostrazione cui abbiamo assistito, con due giocatori che si scambiavano il posto alla guida di un mezzo, combattendo contro altri veicoli, è stata impressionante, sia per la dinamicità dello scontro, sia per la grafica di primissimo livello. Il bello di *Borderlands* è che, contemporaneamente alla trama in single player (che si vocifera legata a missioni generate casualmente, quindi virtualmente infinita), viene data l'opportunità di partecipare in qualsiasi momento in multiplayer alla partita di qualcun altro, uscendone ed entrandone a piacimento e portando con sé le esperienze accumulate.

Carico di personalità, muscoli e cicatrici, *Borderlands* ci ha fatto un'impressione decisamente buona. È un mondo difficile, in cui vorremmo vivere per prenderci una tregua dalle tasse e dalle code in posta.

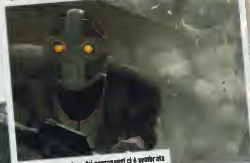
GIOCHI COMPUTER



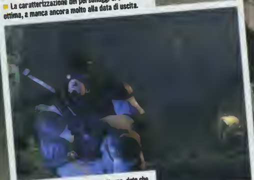
Ci sarà una natura selvaggia con cui misurarsi, passo dopo passo, su tutta la superficie del misterioso pianeta Pandora.



I veicoli saranno una componente fondamentale del gioco. Si potranno guidare sia da soli, sia con l'aiuto di un amico.



La caratterizzazione dei personaggi ci è sembrata ottima, e manca ancora molto alla data di uscita.



Troverete missioni diurne e notturne, dato che l'orario della giornata cambierà in tempo reale.

DATA DI USCITA NATALE 2008

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Gearbox Software
- **Provenienza:** Stati Uniti
- **Nati nel:** 1999
- **Storia:** Nata alla fine degli Anni '90, Gearbox si è dedicata inizialmente a "lavoretti" come la versione PS2 di *Half-Life* e *Half-Life Blue Shift* per PC, nel 2001, per poi spostarsi su *Tony Hawk's Pro Skater 3*, primo e unico gioco non sparatutto realizzato da questi sviluppatori. Il resto della loro carriera è tutto "armi in pugno", con *Halo: Combat Evolved* e i titoli della serie *Brothers in Arms* prodotti uno dopo l'altro.
- **Li conosciamo per:** *Half-Life Blue Shift, Halo: Combat Evolved, Brothers in Arms: Road to Hill 30, Brothers in Arms: Earned in Blood, Brothers in Arms: Hell's Highway.*

ATTENDERE PREGO!

Potrete combattere su Pandora a Natale del prossimo anno.

SCOOP
prima occhiata

BELLI AL BOX

Codemasters sta puntando forte sul "thrill of racing", che possiamo tradurre come "brivido per le gare". Secondo quanto affermano gli sviluppatori, i fronzoli che non riguarderanno direttamente le competizioni saranno eliminati e tutto concorrerà a far sentire il giocatore completamente calato nella propria carriera di pilota. Una parte importante dovrebbero rivestirla le sessioni pre-gara nel garage, in cui ci si confronterà con il proprio staff. In *Race Driver One*, infatti, si farà soprattutto "vita da scuderia", cercando di migliorare mano a mano mezzi e dotazioni. O almeno questo è l'intento che anima i programmatori.

RACE DRIVER ONE

Le gare non finiscono mai, anzi ricominciano da capo.

SVILUPPATORE Codemasters **GENERE** Gioco di guida
CASA Codemasters **INTERNET** www.codemasters.com

RACE DRIVER ONE VI FARÀ SGASARE CON L'ACCELERATORE PERCHÉ:

- Vi porterà direttamente nel cuore delle gare.
- Permetterà di correre nel centro di Milano.
- La grafica e la gestione dei danni faranno scintille.
- Sarà accessibile per chiunque.

PENSARE che si debba rifare tutto da capo, a volte, è l'unico modo per continuare. Vale nella vita e vale nei videogiochi, almeno secondo alcuni sviluppatori. Tra questi c'è di sicuro anche Codemasters, che ha deciso di ricominciare da zero con la propria serie di guida per eccellenza: *TOCA*.

Questa più che decennale saga, nata su console e passata con il tempo anche su PC, è destinata a finire nell'album dei ricordi, perché con *Race Driver One* si parte con un progetto completamente nuovo: un progetto che vedrà le gare come l'elemento più importante.

Sembrerà un'affermazione scontata, ma nel mondo delle corse cosiddette "arcade" l'elemento gara è stato un po' perso di vista in favore di elaborazioni, bonus, Nitro e quant'altro. *Race Driver One*, invece, si propone di riportare in pista il "brivido" delle competizioni, facendo passare il giocatore dal garage al circuito senza troppi fronzoli. La vera novità, però, sarà il fatto che il gioco andrà affrontato mettendosi alla guida di una vera scuderia corse, che parteciperà alle competizioni acquistando, mano a mano, i veicoli necessari.

Se, in passato, in *TOCA* si prendeva liberamente parte a dei tornei monomarca o si veniva di volta in volta assoldati da una squadra, in questo nuovo corso di Codemasters saranno i giocatori a decidere dove andare, scegliendo anche in base alle proprie disponibilità economiche, che si baseranno sul solito sistema "più vinco, più guadagno".

"SI DOVRANNO COMPRARE LE AUTO CON CUI CORRERE"

Le gare saranno ambientate in Giappone, Stati Uniti ed Europa, soprattutto all'interno di circuiti cittadini. Altra differenza rispetto al passato, quando si correva soprattutto su tracciati ufficiali. Inoltre, il modello di guida sarà leggermente semplificato, in modo da rendere il gioco accessibile a tutti (cosa che peraltro, su PC, era già vera per quelli precedenti).

Dal punto di vista tecnico, *Race Driver One* sarà mosso dal nuovo supermotore Neon, che si occuperà sia della sfavillante grafica, sia della gestione dei danni. Questi ultimi si preannunciano molto realistici. Nulla ancora si sa delle auto che si potranno guidare, né di eventuali licenze. Noi abbiamo potuto vedere una Porsche sfrecciare a tutta velocità nel centro di Milano, riprodotto con una fedeltà pazzesca. Ci sono ancora circa dieci mesi di lavoro prima dell'uscita, comunque, per cui non resta che attendere e vedere come evolverà il progetto.

Il nuovo corso di Codemaster, per ammissione degli stessi sviluppatori, si avvicinerà all'immediatezza e al feeling di *Need for Speed*, che quest'anno, con *ProStreet*, presenterà la medesima impostazione racing. Un bel duello per gli appassionati di questo genere di corse!

GIOCHI COMPUTER

DATA DI USCITA MAGGIO 2008

Siamo sfrecciati per le strade di Milano, e il capolungo meneghino è proprio quello.

In queste immagini, il pubblico si affolla a bordo pista. Vedremo come sarà la versione definitiva.

Se tutte le auto saranno come questa, ci sarà da stare allegri.

Le gare saranno basate soprattutto sull'immediatezza e sulla facilità di guida.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Codemasters
- **Provenienza:** Sheffield, Inghilterra
- **Nati nel:** 1985
- **Storia:** Nata su Spectrum e Commodore 64, Codemasters è una delle software house più vecchie del mondo. Sin dall'inizio, questi sviluppatori si sono concentrati sui giochi di guida (all'inizio erano a volo d'uccello e con gli sprite, e giravano su cassetta), per poi sperimentare con alterni successi altri generi. *Colin McRae Rally* e la serie *TOCA*, però, sono i principali fiori all'occhiello.
- **Li conosciamo per:** *Colin McRae DiRT, Clive Barker's Jericho, Overlord, TOCA Race Driver 3.*

ATTENDERE PREGO

Potremo giocare a *Race Driver One* nella prossima primavera.

SCOOP
prima occhiata

LOST
IL VIDEOGIOCO

Un posto in prima classe sul volo Oceanic 815. Noccioline e incidente aereo inclusi!

SVILUPPATORE Ubisoft Montreal **GENERE** Avventura/Azione
CASA Ubisoft **INTERNET** http://lostgame.com

VI SIETE PERSI "LOST"?

Siete stati dispersi anche voi su un'isola deserta per un paio d'anni? Altrimenti, è quasi impossibile che non conosciate "Lost", la serie TV più chiacchierata degli ultimi tempi. Il serial è giunto alla quarta stagione in America (i nuovi episodi saranno trasmessi, presumibilmente, in inverno) e anche in Italia ha scatenato l'interesse di tantissimi fan. La formula di "Lost" è semplice ed efficace: in seguito a un incidente aereo, un gruppo di superstiti si ritrova su un'isola deserta e inizia un'avventura dalle tinte fosche, in cui si susseguono una serie di coincidenze e avvenimenti tutt'altro che casuali e piuttosto inquietanti.

LOST SI IMPOSSESSERÀ DEI VOSTRI PC PERCHÉ:

- Si è già impossessato del vostro telecomando.
- Forse sarà l'occasione buona per capirci, finalmente, qualcosa.
- Vanta una spiccata fedeltà alla serie TV.
- Sfrutterà il motore grafico di *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*.

DATA DI USCITA 2008

IL tormentone delle ultime due stagioni televisive è quasi pronto al debutto in versione virtuale. *Lost*, il videogioco ispirato alla famosa serie TV, sarà un'avventura in terza persona interamente ambientata su un'isola deserta. Qui, a seguito di un disastroso incidente aereo, hanno luogo le misteriose peripezie di un gruppo di superstiti, impegnati a fronteggiare situazioni ai limiti del paranormale e una comunità ostile: gli "Altri".

Il giocatore non impersonerà uno dei personaggi principali della serie, ma vestirà i panni di Elliott, uno dei sopravvissuti all'incidente del volo Oceanic 815, privo di memoria a causa dell'accaduto. Così come succede nel telefilm, il passato di Elliott verrà gradualmente a galla nel corso dell'avventura, grazie a dei flashback che suggeriranno al giocatore degli indizi per trovare il modo di scappare dall'isola e carpirne i misteri.

Lost inizierà proprio dal momento dello schianto sull'isola e ripercorrerà tutti i momenti salienti del serial, compresi i rimandi e i collegamenti fra le vite dei protagonisti prima dell'incidente, evocate con il già citato espediente del flashback. Stando a quanto visto finora, in *Lost* saranno presenti anche ambientazioni e avvenimenti tratti dalla terza serie del telefilm, che

"IL FINALE DEL GIOCO, A DETTA DEGLI SVILUPPATORI, SARÀ NELLO STILE DELLA SERIE TV"

in Italia sarà trasmessa solo a partire da questo autunno. In occasione delle fasi d'esplorazione degli ambienti, la visuale si sposterà dalla terza alla prima persona, per consentire al giocatore di risolvere enigmi a tempo e non, d'interagire con gli altri naufraghi e di guadagnarsi la loro fiducia. Il gioco utilizza il motore grafico di *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*, che è stato adattato in modo da poter essere sfruttato al meglio per ricreare ambienti naturali più vitali rispetto a quelli urbani ammirati in *GRAW 2*. Le energia profuse dagli sviluppatori nella creazione dello scenario sono motivate anche dal desiderio di rendere l'isola un "personaggio a sé stante" con cui interagire, al pari di tutti gli altri sopravvissuti.

La notizia più interessante (e inquietante, allo stesso tempo) riguarda il finale del gioco che, a detta dei programmatori, sarà in pieno stile "Lost". Sarà un bene o un male? Gli spettatori della serie TV sono ormai abituati a finali di stagione al cardiopalmo che, invece di fornire risposte a tutti i quesiti sollevati nel corso degli episodi, danno luogo a ulteriori domande. Chissà se, almeno sui nostri PC, riusciremo finalmente a venire a capo del fitto mistero celato dall'isola... GIOCHI COMPUTER

Alcuni compagni di sventura potrebbero persino essere ostili nei vostri confronti.

Prima della scoperta della botola, la spiaggia è il "quartier generale" dei naufraghi.

Ecco una delle ambientazioni prese in prestito dalla terza serie del telefilm.

La componente esplorativa sarà fondamentale e senz'altro ricca di tensione.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Ubisoft Montreal
Provenienza: Canada
Nati nel: 1997
Storia: La divisione canadese di Ubisoft si è occupata della realizzazione di due delle più famose serie degli ultimi anni: la nuova trilogia dedicata all'inossidabile *Prince of Persia (Le Sabbie del Tempo, Spirito Guerriero* e *I Due troni)* e le avventure dell'agente segreto più famoso nato dalla penna di Tom Clancy, Sam "Splinter Cell" Fisher.
Li conosciamo per: Le serie di *Prince of Persia* e di *Tom Clancy's Splinter Cell*.

ATTENDERE PREGO!
Finirete anche voi sull'isola, nei primi mesi del 2008.

UN COMPITO DA DETECTIVE

L'intera avventura di *Sinking Island* sarà divisa in piccole missioni che dovranno essere portate a termine per giungere alla soluzione del caso e trovare l'assassino. Ognuno di questi compiti sarà reso, nel gioco, sotto forma di una domanda cui bisognerà rispondere. Per farlo, occorrerà impiegare gli indizi scoperti durante il dialogo con i personaggi o trovati durante l'esplorazione degli scenari. Nel caso si riesca nel proprio intento, si verrà premiati con un pezzo di puzzle, indispensabile per interpretare correttamente gli elementi scoperti fino a quel momento e per completare l'indagine.

SINKING ISLAND

Omicidi, tempeste e isole che sprofondano. Tanto valeva trascorrere le vacanze in città!

- **SVILUPPATORE** White Birds Productions
- **GENERE** Avventura grafica
- **CASA** Microïds
- **INTERNET** www.whitebirdsproductions.com

SINKING ISLAND VI FARÀ SPREMERE LE MENINGI PERCHÉ:

- Bisognerà risolvere il mistero entro un limite di tempo.
- Presenterà una struttura di gioco molto particolare.
- Dovrete raccogliere moltissimi indizi.
- Si potranno eseguire interrogatori da veri detective.

CHI, tra gli appassionati di avventure grafiche, non conosce Benoît Sokal, il geniale artista distintosi nel mondo dei videogiochi per aver firmato titoli del calibro di *Amerzone*, *Syberia* e *Paradise*?

Ebbene, insieme alla sua casa di sviluppo White Birds Productions, Sokal sta per portare a termine un nuovo progetto chiamato *Sinking Island*. In questa avventura poliziesca si vestiranno i panni di un detective coinvolto in una fosca storia di omicidi.

Tutto ha inizio con la morte di Walter Jones, un eccentrico milionario che ha costruito, in una paradisiaca isoletta, una magnifica torre liberty per farne un hotel per VIP. Il decesso non è dovuto a un banale incidente, bensì a un brutale assassinio. Nell'atollo sono presenti solo una decina sospetti, ma ognuno ha un valido motivo per desiderare la morte del ricco imprenditore.

La struttura di *Sinking Island* si preannuncia parecchio intrigante. Esistono due modalità di gioco: Avventura e Contro il tempo. Sebbene l'esplorazione degli scenari rappresenti una componente fondamentale per entrambe, nella seconda bisognerà venire a capo del mistero nel minor tempo possibile.
La storia, infatti, è ambientata su un'isola che sta affondando a causa di una violenta tempesta. Per questa ragione, non solo i vari personaggi saranno isolati dal mondo esterno, ma sarà addirittura possibile che l'oceano ricopra per sempre alcuni importanti indizi, indispensabili per risolvere il caso. Ciò significa

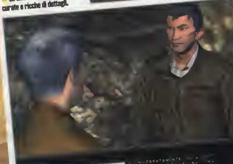
"IL FULCRO DELLA VICENDA CONSISTERÀ NELL'INESORABILE SCORRERE DEL TEMPO"

che bisognerà agire in fretta per trovare il colpevole, pena il game over.
A rendere ancora più martellante il ritmo di gioco, concorre la trovata degli sviluppatori di suddividere *Sinking Island* in una serie di missioni da risolvere una dopo l'altra.
Si tratta di specifici compiti che verranno posti al detective mano a mano che si scopriranno particolari indizi o che si sbloccheranno eventi importanti. Per portarli a termine, occorrerà esplorare le ambientazioni alla ricerca d'indizi da collegare tra loro, così da ottenere delle prove tangibili. Una chicca interessante è rappresentata dalla possibilità di eseguire degli interrogatori in cui smascherare il proprio interlocutore presentando elementi inequivocabili della sua malafede. Per risolvere il mistero, si potrà poi fare affidamento sul Personal Police Assistant, un utile strumento che consente di archiviare gli indizi e confrontare le prove.

Da quanto abbiamo potuto constatare, *Sinking Island* sembrerebbe possedere numerose frecce al proprio arco e, tra queste, l'interessante struttura di gioco rappresenta solo la qualità più evidente. Anche la grafica, infatti, si attesta su buoni livelli, grazie ad ambientazioni suggestive. Staremo a vedere. Nel frattempo, sarà meglio ripassare il codice penale. GIOCHI COMPUTER



Le ambientazioni sono molto curate e ricche di dettagli.



La traduzione in italiano faciliterà il nostro lavoro investigativo.



Per venire a capo del mistero, occorrerà esplorare l'isola in lungo e in largo.



Walter Jones viene trovato morto all'inizio dell'avventura. L'unico indizio è rappresentato dai graffi presenti sul suo viso.

DATA DI USCITA 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** White Birds Productions
- **Provenienza:** Francia
- **Nati nel:** 2003
- **Storia:** White Birds Productions è stata fondata nel 2003 da Benoît Sokal, Olivier Fontenay, Jean-Philippe Messian e Michel Bams, i quali avevano lavorato insieme su *Amerzone* e sui due capitoli di *Syberia*. Oltre a specializzarsi nel genere delle avventure grafiche, si è occupata anche di fumetti e di grafica. Il primo lavoro di questa casa di sviluppo, *Paradise*, è stato prodotto nel 2006. Da quel momento, i suoi programmatori si sono messi al lavoro su *Sinking Island*.
- **Li conosciamo per:** *Paradise*.

ATTENDERE PREGO!
La vostra ricerca della verità partirà entro la fine dell'anno.



L'estate è finita con il botto della Games Convention di Lipsia, e i nostri inviati si sono fatti in quattro per carpire tutte le informazioni: hanno persino fatto cadere un prezioso CD in una grata del pavimento per attaccare bottone con Sid Meier!

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

FPS

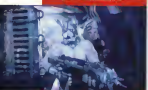
RAGE

Quando id Software si infuria, c'è da aver paura!

GALLERY



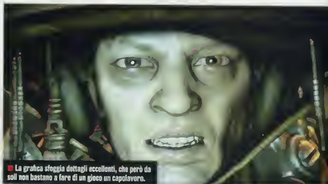
L'ambientazione ricorda parecchio le atmosfere post-apocalittiche di "Mad Max".



È il primo segno di vita videoludica da parte di id Software nel dopo *Quake* e, tanto per cambiare, si tratta di un gioco, anzi vista la data di uscita, diciamo pure di una prospettiva di gioco, identificata da una sola parola. Un titolo aggressivo come *Rage*, che in italiano possiamo tradurre con "rabbia" e "furore".

Nome iracondo a parte, le prime informazioni lasciano trapelare che potrebbe trattarsi di un progetto diverso da *Doom 3* e da *Quake 4*, ovvero non improntato sulla struttura di un FPS lineare ambientato in corridoio angusti. Le prime immagini lasciano intendere che, pur conservando l'aspetto del motore grafico di *Doom 3*, *Rage* dovrebbe essere molto più dettagliato. Quanto all'ambientazione e alle atmosfere, qualcosa richiama in ballo *S.T.A.L.K.E.R.*, anche se qui si dovrebbe avere a che fare con degli zombi in un mondo pressoché deserto.

Ciò che conta, più di tutte le congetture, è che la nuova opera di id Software avrà una struttura di gioco aperta, che ci permetterà di affrontare missioni secondarie a nostro piacimento. Interessante suona il fatto che, in corso d'opera, sarà possibile costruire e potenziare le armi disponibili per il proprio veicolo. Il primo e unico modello attualmente confermato dagli sviluppatori è una sorta di dune buggy arrangiata con lo stile post-apocalittico del film "Mad Max". I mezzi di trasporto dovrebbero rivestire una notevole importanza nel gioco, visto che in id parlano di un mondo da esplorare, ma anche di gare in cui competere. Ora come ora, facciamo fatica a immaginarci un passaggio dalle fasi in stile FPS alle gare con le macchine, quindi prendiamo per buona, anche ottima, l'informazione e attendiamo successive precisazioni da chi di dovere. Lo stesso chi che, invece, ha confermato la presenza di missioni da affrontare in cooperazione con un collega via Internet.



La grafica sfoggia dettagli eccellenti, che però da soli non bastano a fare di un gioco un capolavoro.

"I mezzi di trasporto dovrebbero rivestire una notevole importanza"

In tale situazione, è presumibile che a un giocatore sarà affidato il controllo del mezzo, mentre il secondo si adopererà con le armi. *Rage* è atteso sugli scaffali per la fine del 2009, quindi tra più di due anni, perciò possiamo metterci l'anima in pace e stare certi che qualcosa è destinato a cambiare. Nuove cose favolose verranno aggiunte e altre, già annunciate, potrebbero finire nel cestino. Tanto più che, al momento, il gioco non ha ancora trovato un editore.



Data di uscita: Fine 2009
Internet: www.idsoftware.com

FPS

F.E.A.R. PERSEUS MANDATE

Con tutte queste espansioni, c'è da aver paura!

La situazione della fase di sviluppo dell'espansione di *F.E.A.R.* è oscura, proprio come il gioco stesso.

Monolith, che si è occupata dell'originale, sta lavorando per conto suo a un seguito ideale, ma Sierra, che invece detiene i diritti ufficiali sul prodotto, ha deciso di affidarsi a Timegate per la prima espansione, *Extroction Point*, e ora anche per questo "nuovo" progetto. Gli eventi narrati in *Perseus Mondote* dovrebbero svolgersi in parallelo con quelli del primo *F.E.A.R.* ed essere vissuti da una diversa prospettiva, ovvero da quella di un altro uomo della squadra. Ci aspettano, quindi, nuove situazioni, nemici inediti e, aspetto da non sottovalutare, anche nuove armi. Un'inversione di tendenza riguarderà le ambientazioni, che Timegate sta cercando di orientare verso spazi più ampi e aperti. Per quanto concerne i cattivi, sappiamo che esordiranno i Nightcrawler, sorta di mercenari tostissimi in grado di nascondersi dietro gli oggetti e di eseguire manovre di aggiramento. Poi, ci saranno anche gli Shade, creature mostruose in grado di esistere solo nelle ombre, che spingeranno i giocatori a controllare con scrupolo tutte le zone buie degli scenari prima di compiere un passo.


La nuova espansione di *F.E.A.R.* sarà vivacizzata dalla presenza di nemici inediti.

Data di uscita: Autunno
Internet: www.sierra.com

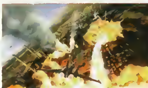
Combattimento aereo

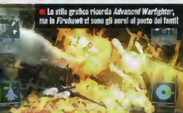
FIREHAWK

La guerra del futuro sarà una questione di aerei.

Il nuovo gioco di Ubisoft sfrutta un nome altisonante come quello di Tom Clancy, che siamo ormai così abituati a sentire in ambito *Rainbow Six, Ghost Recon* e *Splinter Cell*, da essere quasi assuefatti.

Eppure, il marchio del celebre autore di romanzi ha sempre un suo fascino, anche quando si parla di un gioco con gli aerei. La vicenda narrata in *Firehowk* è futuristica, secondo gli standard dello scrittore, e prende in considerazione un domani in cui le nazioni si affidano a eserciti privati (denominati Private Military Firms, PMF) per sbrigare le vicissitudini belliche. Naturalmente, si tratta di organizzazioni che annoverano nei ranghi i migliori mercenari disponibili sul mercato. Si narra, addirittura, che nel 2012 gli Accordi di Reykjavik ufficializzeranno il ruolo delle PMF, che potranno quindi agire come degli eserciti autorizzati. Protagonisti del gioco non saranno, però, gli uomini, ma più di 60 velivoli, tutti disegnati con estremo realismo. In *Firehawk* si eseguiranno manovre ardite, ma credibili, costruite sulla base di quelle veramente utilizzate dalle attuali squadriglie, e ci si troverà a combattere contro piloti artificialmente molto intelligenti e capaci, quindi, di reagire alle mosse del giocatore.




Lo stile grafico ricorda *Advanced Warfighter*, ma in *Firehawk* ci sono gli aerei al posto dei fanti!

Data di uscita: 2008
Internet: www.ubisoft.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Age of Conan - Hyborian Adventures	Eidos	Autunno
Alan Wake	Microsoft	2008
Alone in the Dark	Atari	Fine 2007
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Fine 2007
Call of Duty 4	Activision	Autunno
Clive Barker's Jericho	Codemasters	Autunno
Codename: Panzers - Cold War	EA	Primavera
Company of Heroes: Opposing Fronts	THQ	Autunno
Cryostasis	1C Company	2008
Crysis	EA	Fine anno
Devil May Cry 4	Capcom	Fine 2007
Dragon Age	BioWare	2008
Duke Nukem Forever	2K Games	2008
Elveon	10Tacle	2007
Empire Earth 3	Vivendi/Sierra	Autunno
Far Cry 2	Ubisoft	2008
FIFA 08	EA	Autunno
Frontlines: Fuel of War	THQ	2008
Gears of War	Microsoft	Natale
Gray Matter	Anaconda	Fine 2007
Helldorado Conspiracy	Atari	2007
Heilgate London	EA/Namco	Autunno
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	2007
Left 4 Dead	Valve	Natale
Lost	Ubisoft	2008
Mass Effect	BioWare	2007
Mafia 2	2K Games	2008
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Primavera
Penny Arcade Adventures	Hothead Games	Fine 2007
Project Gray Company	EA	2007
Prototype	Vivendi	Primavera
Rogue Warrior	Bethesda	Fine 2007
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	2008
SBK 08-Superbike World Championship	Black Bean	Maggio
Sega Rally Revo	Sega	Autunno
Silent Heroes	Paradox	inverno
SimCity Societies	EA	Autunno
Sins of a Solar Empire	Stardock	Autunno
Space Siege	Sega	2008
Spore	EA	Giugno 2008
StarCraft 2	Vivendi	2008
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	2007
Tabula Rasa	NCsoft	Ottobre
The Club	Sega	Autunno
The Wheelman	Midway	Metà 2008
The Witcher	Atari	Ottobre
TimeShift	Vivendi	Autunno
Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	Fine 2007
Universe at War	Sega	Autunno
Unreal Tournament 3	Midway	Novembre
Warhammer Online: Age of Reckoning	GOA	2008

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
I PIÙ ATTESI dai videogiocatori




Paolo Paglianti

CRYSIS
FPS

Attendo questo gioco per rovesciare, senza remore, tonnellate di piombo su chi se lo merita davvero!
www.ea.com/crysis/




Raffaello Rusconi

FOOTBALL MANAGER 2008
Gestionale calcistico

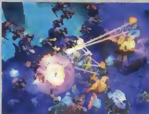
È l'unico modo rimasto per portare la mia squadra di calcio della domenica a vincere il campionato ACSI e per schierare in campo il fuoriclasse Ale Galli.
www.sigames.com/fm/



SpartacvsCB

CRYSIS
FPS

L'aspetto che mi attrae di più, nel nuovo titolo di Crytek, è l'esoscheletro indossato dal protagonista. Deve essere divertente far decollare nemici a suon di schiaffi o demolire interi edifici con dei pugni ben piazzati.
www.ea.com/crysis/



Goliath70

STARCRAFT II
RTS

Uno dei giochi strategici più belli di sempre sta per tornare in una veste grafica smagliante e io non dovrei aspettarlo? Conto i minuti e preparo l'arsenale!
http://eu.starcraft2.com/



???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI
Volete farci sapere qual è il vostro titolo più atteso? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri. Mandate anche la foto!
gmcattesi@sprea.it

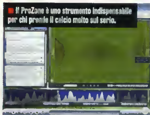
Gestionale Calcistico
CHAMPIONSHIP MANAGER 2008

Panchine ancora più bollenti!

Eidos ha in serbo una bella sorpresa per chi le partite di calcio non vuole giocarle solo sul manto erboso, ma preferisce gestirle in maniera articolata partendo dalle sedi societarie e poi dagli spogliatoi.

Si tratta di *Championship Manager 2008*, che torna sulla scena con una veste grafica rinnovata e con un'interfaccia utente più accessibile rispetto alle edizioni precedenti. Gli sviluppatori non hanno, però, lavorato solo sull'estetica e sulla funzionalità, ma anche sul realismo degli incontri. I singoli calciatori, per esempio, si muoveranno sul campo e si faranno coinvolgere nelle azioni mantenendo l'atteggiamento delle proprie controparti reali. Nello specifico, quelli che prediligono il gioco sulle fasce, e cercano con costanza di eseguire cross al centro dalla linea di fondo, si adopereranno per farlo ogni volta che ne avranno l'occasione. Il motore grafico sarà 3D e fornirà una visione delle partite più credibile, arricchita da animazioni specifiche per i contrasti, i dribbling e i tuffi dei portieri. Fin qui le novità. Quanto alla "tradizione", non c'è che da apprezzare la conferma del ProZone dell'edizione *2007*, ovvero dell'analisi esaustiva degli incontri conclusi, indispensabile per studiare le proprie strategie ed effettuare gli aggiustamenti del caso.

Data di uscita: Fine 2007
Internet: www.championshipmanager.com


Il ProZone è uno strumento indispensabile per chi prende il calcio molto sul serio.

MMOG
BLACK PROPHECY

Quando gli allievi superano i maestri...

Il concetto di MMO (Massive Multiplayer Online) è in continua espansione. I primi a sfruttarlo sono stati i giochi di ruolo (MMORPG), poi è arrivato un gioco di guida, *Test Drive Unlimited*, e adesso è la volta dell'azione.

In *Black Prophecy* ci si troverà impegnati a combattere in micidiali sessioni multigiocatore, ma si potranno anche vivere avventure in singolo articolate su apposite missioni da portare a termine.
Non mancheranno, ovviamente, elementi propri dei GdR (che, però, non dovrebbero essere troppo invasivi) e neppure riferimenti alle meccaniche dei giochi manageriali.
Il progetto di 10tacle Studios pare, quindi, promettente e complesso, ma anche prevedibile nella sua ambientazione futuristica. Il secolo preso in considerazione sarà il XXVI e l'umanità, dopo aver conquistato lo spazio, avrà fondato colonie su numerosi pianeti.
Per supportare l'espansione galattica, verranno creati esseri in grado di adattarsi a condizioni estreme.
I Tyi saranno creature cibernetiche, mente i Geniden saranno esseri geneticamente modificati.
A prescindere dalle loro differenze, le due stirpi decideranno che è l'ora di prendere il controllo della situazione e cercheranno di sopraffare l'umanità.

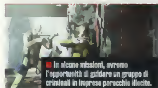
Data di uscita: Fine 2008
Internet: www.blackprophecy.com


Quello di *Black Prophecy* è un universo persistente, ma anche consistente dal punto di vista grafico.

Azione/sparatutto

KANE & LINCH: DEAD MEN

E adesso, i maniaci omicidi sono diventati due.


In alcune missioni, avremo l'opportunità di guidare un gruppo di criminali in imprese parecchio illecite.





Dopo aver seminato morti ammazzati con fantasia in giro per il mondo, per Io-Interactive è arrivato il momento di salutare l'Agente 47, protagonista della serie *Hitman*, per dedicarsi a un nuovo progetto.

Nuovo almeno per quanto concerne i personaggi, perché sul piano della giocabilità *Kane & Linch: Dead Men* sembra vantare più di qualche similitudine con le gesta del killer calvo. Il gioco viene dipinto dagli autori come un mix di azione e sparatutto, e in generale le



informazioni lasciano trasparire un approccio agli omicidi meno tecnico rispetto al passato. Lo testimonia anche l'annuncio di una modalità multiplayer per otto partecipanti, ambientata in livelli appositamente congegnati. La base del gioco sarà comunque il single player, in cui si utilizzerà Kane, il quale verrà affiancato da Linch nell'opzione cooperativa per due giocatori. I due personaggi, mercenario il primo, psicopatico in cura il secondo, collaboreranno tra loro più per convenienza, che per il piacere di farlo, e saranno impegnati a salvare la propria pellaccia, nonché quella dei loro cari.

Data di uscita: 2007
Internet: www.kaneandlynch.com



FPS

CONFLICT: DENIED OPS

Casa: Eidos
Sviluppatore: Pivotal Games

Pivotal Games si è fatta conoscere con la serie *Conflict* e ha poi deciso di cimentarsi in uno sparatutto cooperativo per due giocatori, originariamente intitolato *Crossfire*. Ora il nome è cambiato e con esso anche la data di uscita. Il gioco sarebbe dovuto arrivare nei negozi entro la fine del 2007, ma non lo vedremo che l'anno prossimo e con il titolo *Conflict: Denied Ops*. Protagonisti della vicenda saranno due agenti in incognito, dotati di abilità differenti che i giocatori dovranno sfruttare impersonando, alla bisogna, uno dei due.

Data di uscita: Fine 2007
Data di uscita aggiornata: 2008

FPS

KWARI

Cari lettori, potemmo anche decidere di cambiare lavoro...

La capitale mondiale del gioco d'azzardo è Las Vegas, ma per mettere in gioco un po' di soldi non serve andare così lontano.

L'idea è venuta al team di sviluppo di *Kwari*, che ha creato uno sparatutto multiplayer non troppo bello da vedere, ma indubbiamente innovativo. Quasi rivoluzionario. Il concetto è così semplice, che viene da chiedersi come mai nessuno ci abbia pensato prima. Il giocatore crea il proprio account, presumibilmente inserisce il numero della propria carta di credito, e poi si lancia nella mischia, che per la cronaca comprende da un minimo di 16 a un massimo di 64 partecipanti. Ogni colpo messo a segno aggiunge soldi veri al conto dell'account, ogni colpo subito, e più in generale ogni danno, ne tolgono. *Kwari* sarà disponibile online verso la fine dell'anno


I colpi, subiti o distribuiti, avranno un valore che andrà da un centesimo a un dollaro.

e scaricarlo non costerà un euro, ma vi consigliamo di provarlo solo se siete bravi con gli FPS. Altrimenti, oltre alla salute del vostro personaggio, correrete il rischio di perdere anche la vostra, o quanto meno quella del vostro conto in banca.

Data di uscita: Fine 2007
Internet: www.kwari.com

PILLOLE

COME ON BABY
Zambie, Donburi, Doogie, PanPan, Mamoka e Cafleo sono i protagonisti, tutti disegnati in classico stile manga, del nuovo gioco di corse disponibile sul portale Alaplaya (http://it.alaplaya.eu/). Si tratta di un sito dedicato al cosiddetto "Casual Gaming", ovvero ai giocatori che non prendono troppo sul serio i videogiochi e li usano solo per divertirsi occasionalmente. Tuttavia, *Come on Baby* è un titolo che merita il nostro rispetto.

RICHARD GARRIOTT'S TABULA RASA
NCsoft ha annunciato che l'atteso MMORPG *Richard Garriott's Tabula Rasa* sarà disponibile sul mercato europeo a partire dal 19 ottobre. Gli utenti interessati al gioco, faranno bene ad acquistarlo al più presto, in modo da accedere al mondo persistente online con tre giorni d'anticipo, ovvero il 16 ottobre. In *Richard Garriott's Tabula Rasa*, i giocatori avranno l'opportunità di creare dei personaggi e combattere per salvare l'umanità dagli alieni. Le ultime informazioni vi attendono sul sito http://eu.rgtr.com/en/.

PHANTASY STAR UNIVERSE: AMBITION OF THE ILLUMINUS
Phantasy Star Universe avrà presto la sua prima espansione, già disponibile in Giappone dal 27 settembre. *Ambition of the Illuminus* conterrà nuove aree da esplorare, nuove creature, personaggi e armi, ma anche alcune ambientazioni dedicate alle sfide multiplayer online. L'edizione europea dovrebbe essere disponibile entro la fine dell'anno. Per seguirne l'arrivo, cliccate su www.phantasystaruniverse.com.

UBISOFT A CACCIA
Il quotidiano inglese "The Guardian" ha scritto che l'editore transalpino potrebbe essere interessato all'acquisizione di Eidos. SCi ha confermato di star valutando la cessione, ma ha anche detto che la trattativa, qualunque essa sia, si trova ancora nella sua fase embrionale.

E GOTHIC 4 SIA...
JoWooD e Spellbound hanno raggiunto l'accordo volto allo sviluppo del quarto episodio della serie di giochi di ruolo *Gothic*. I primi tre capitoli sono stati opera di Pirahna Bytes, ma ora pare proprio che i pesci famelici non saranno più della partita. Al momento,

PILLOLE

non sono state comunicate possibili date d'uscita.

PROJECT ORIGIN
Il seguito spirituale di *F.E.A.R.*, nel senso che è realizzato dagli sviluppatori dell'originale (Monolith Productions), ma non gode dei diritti ufficiali sul nome, sarà pubblicato con etichetta Warner Bros. Interactive Entertainment. Il titolo è stato scelto dalla comunità dei videogiocatori e, a detta di Samantha Ryan (senior vice president, production and development, Warner Bros. Interactive Entertainment) segna un nuovo inizio per la serie di *F.E.A.R.*.

EFFETTO BLU-RAY
L'esponente di Sony Pictures, Don Eklund, ha affermato che sarebbe contento di vedere Microsoft cavalcare la rivoluzione del Blu-ray. Riflettendo sul sistema di divulgazione dei contenuti, Eklund ha sottolineato che gli utenti non sono ancora interessati a scaricare video da Internet: "La Rete è, attualmente, un ottimo sistema di distribuzione per la musica, ma non per i film, e il Blu-ray ha a disposizione circa dieci anni prima che Internet prenda il sopravvento."

LE LICENZE DI PRO EVOLUTION SOCCER 2008
Gira voce che nella nuova edizione del calcio di Konami saranno preseti più di 3.000 calciatori e più di 250 squadre basati su licenze ufficiali. Tra le new entry dell'anno si segnalano le nazionali di Brasile, Portogallo, Grecia, Scozia e Irlanda, mentre per quanto concerne le squadre di club, i nuovi innesti sono Newcastle, Tottenham, RSC Anderlecht, HJK Helsinki, IFK Goteborg, Panathinaikos, Spartak Mosca, Fenerbache, NK Dinamo Zagabria e FC Basilea.

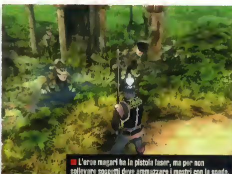
LEGAME DOPPIO
"Legame Doppio" è un horror scritto e ambientato in Italia, che prende in considerazione due periodi storici differenti: il 1944 e il 2003. La protagonista è una ragazza tormentata da un misterioso individuo, che riesce a contattarla via ICQ... anche quando il computer non è collegato. Il romanzo alterna vicende contemporanee a quelle del periodo bellico, in un rimando di eventi e misteri che affiancano la tecnologia all'horror. Il libro è scritto da Christian Antonini e pubblicato da Asengard Edizioni (www.asengard.it).

GdR

HARD TO BE A GOD

Un viaggio a ritroso nel tempo, con l'obbligo della discrezione.


In *Hard to Be a God*, l'avventura medievale si combina con tecniche di spionaggio e fantascienza.


L'eroe magari ha la pistola laser, ma per non sollevare sospetti deve ammazzare i mostri con la spada.

Il titolo del gioco, in italiano, suona come: è difficile essere un dio. O almeno lo è nell'universo dei pianeti gemelli di Arkanar.

Narra la leggenda che i due astri fossero simili tra loro e popolati da genti che convivevano in pace e armonia. Poi, un brutto giorno, tra gli amiconi scoppiò una guerra e da allora esistono due società nettamente distinte. Il Regno di Arkanar è poco evoluto, praticamente un mondo medievale, mentre l'Impero Terrestre ha fatto il suo corso e ha raggiunto un certo livello di progresso. L'Impero ha così deciso di capire perché i suoi vecchi compari sono rimasti indietro e ha spedito sul luogo un agente segreto, che dovrà indagare senza dare troppo nell'occhio, ovvero senza mettere in evidenza la tecnologia di cui è dotato. *Hard to Be a God* è basato proprio sulla contrapposizione tra vecchio e nuovo, tra mondo medievale (ambientazione) e futuro (protagonista), e trae ufficiale ispirazione dall'omonimo romanzo di Boris Strugatzki. Quanto a struttura di gioco, ci troviamo per le mani un GdR con più di 200 tipi di armi e altrettante armature, magie e oggetti assortiti.

Data di uscita: Fine 2007
Internet: www.akella.com

RTS

WARHAMMER: MARK OF CHAOS – BATTLE MARCH

Novità in arrivo per il martello da guerra.



La notizia, per quanto sintetica, non potrà che suscitare l'interesse degli appassionati di *Warhammer*. Namco Bandai ha intenzione di pubblicare, entro la fine del prossimo anno, un'espansione dedicata a *Warhammer: Mark of Chaos*, intitolata *Battle March*. Il pacchetto aggiuntivo sarà portatore di un nuovo capitolo per la campagna single player, in cui i giocatori si destreggeranno tra la magia degli Elfi Oscuri e la sanguinaria brutalità del binomio Orchi e Goblin, fronteggiando un'invasione del Caos. Si parla, poi, di una manciata di nuove modalità multiplayer online e di unità pronte ad arricchire gli schieramenti già esistenti nella versione originale del gioco.

Data di uscita: Autunno 2007
Internet: www.telltalegames.com

Gioco di piattaforme

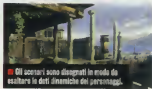
TOTEMS

Combattimenti ed esplorazione con piglio acrobatico.

Spieghiamo cos'è il Parkour citando le parole del sito italiano www.parkour.it: "Il Parkour è l'arte di sapersi spostare. Il principale obiettivo è raggiungere la padronanza del corpo e della mente, per superare gli ostacoli che ci circondano, tracciando un percorso che vada da un punto A a un punto B nella maniera più fluida possibile."

Ora aggiungiamo che il nuovo titolo di 10tacle Studios trae ispirazione da questa disciplina e vediamo di tirare le somme. *Totems* sarà un gioco di piattaforme impreziosito da elementi tattici, ma anche un'avventura 3D con visuale in terza persona basata su una giocabilità non lineare. Tutto chiaro? Mica tanto. Vediamo adesso: il giocatore, proprio come i suoi nemici, è in grado di utilizzare lo scenario a proprio vantaggio, grazie all'innovativo Semantic Environment Sensing System, che pare capace di gestire un'interazione dinamica tra personaggi e ambientazioni mai vista prima su un monitor. Diciamo che l'idea è intrigante, ma prima di lasciarsi catturare da essa bisogna capirla a fondo. Speriamo di avere presto nuove informazioni.

Data di uscita: 2008
Internet: www.10tacle.com


Gli scenari sono disegnati in modo da esaltare le doti dinamiche dei personaggi.


In *Evil Under the Sun*, il celebre detective Hercule Poirot deve risolvere un caso d'omicidio riguardante un'attrice.


Il modo di porsi rispetto ai personaggi influisce sulle loro reazioni e sullo sviluppo delle indagini.

Avventura

AGATHA CHRISTIE: EVIL UNDER THE SUN

Poirot lavora anche quando va in vacanza.

Una nuova avventura tratta dai gialli di Agatha Christie sarà disponibile da ottobre per gli appassionati del punta-e-clicca.

Evil Under the Sun, tratto dal romanzo giallo "Delitto Sotto il Sole", sarà il terzo episodio della serie dedicata alla scrittrice da The Adventure Company e vedrà il celebre detective Hercule Poirot impegnato nelle indagini relative all'omicidio di una famosa attrice. I giocatori dovranno esplorare un'isola tropicale e cercare di chiarire quali misteriosi legami si intreccino tra i molti personaggi presenti nell'avventura. Tra i quali, naturalmente, si nasconde l'assassino. Pur restando fedele ai due precedenti episodi della serie, *Evil Under the Sun* presenta alcuni miglioramenti relativi, in particolare, all'inventario, diventato di più facile gestione, e all'influenza dei dialoghi, che ora avranno una ripercussione sullo sviluppo della vicenda. Inoltre, le ambientazioni saranno più varie. Merito dell'opera di AWE Games, che si è impegnata a coinvolgere i giocatori in scenari più intriganti e pieni di enigmi da risolvere.

Data di uscita: Novembre
Internet: www.jowood.com

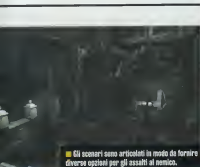
Strategia

QUESTIONE DI CIVILTÀ

GMC incontra Sid Meier a Lipsia e...



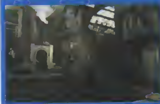
La Games Convention di Lipsia è stata uno degli eventi più importanti del settore videoludico tenutisi quest'anno sul suolo europeo. Nel corso della manifestazione, a fine agosto, all'inviato di GMC è capitato d'incontrare anche Sid Meier, il geniaccio la cui mente sta dietro la serie *Civilization* (giusto per citare uno dei suoi numerosi capolavori). Oltre a rivolgergli qualche domanda sui suoi progetti futuri, il nostro prode giornalista ha pensato bene di fare una foto a Meier con in mano una copia di GMC. Negli istanti che sono seguiti all'incontro, l'inviato ha visto scivolare un prezioso CD sotto una grata. Che fare per recuperarlo? Mentre il reporter stava già pensando di andare a prenderne uno nuovo, l'ingegnoso Sid Meier ha fatto un cenno con la mano, s'è chinato, ha smontato la grata a mani nude e ha recuperato il bene perduto. Grazie Sid!


Gli scenari sono articolati in modo da fornire diverse opzioni per gli assalti al nemico.


Il sistema di controllo rende agevole l'utilizzo dei ripari e permette di sparare restando al sicuro.

OCCHI LUCIDI

Guardare in azione la versione PC di *Gears of War* fa venire gli occhi lucidi... lucidi dall'emozione! La grafica mette in evidenza la qualità delle DirectX 10. Ad attirare l'attenzione sono, in primo luogo, le animazioni, fluide e credibili, e poi i dettagli, che trasudano mapping di varia natura. Le superfici sono organiche e riflettono lo scenario circostante in maniera impeccabile. Il tutto è reso ancora più realistico dalle leggi della fisica, applicate a ogni oggetto per farlo muovere come si deve.




Le Locuste sono dotate di un'Intelligenza Artificiale arzilla e sanno muoversi bene durante i combattimenti.

ISTANTANEA SU: GEARS OF WAR

- **Casa:** Microsoft
- **Sviluppatore:** Epic
- **Genere:** Sparatutto
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 MHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.gearsofwar.com
- **Nei Negozi:** Natale 2007
- **Perché aspettarlo:** È uno sparatutto micidiale, stracarico d'azione, esemplare nella sua modalità in cooperativa. Poi, non si tratta di una semplice conversione da console, perché ci sono tanti nuovi contenuti.

GEARS OF WAR

Storie di voraci locuste e di marine armati fino ai denti.

IL gioco di Epic *Gears of War* ha riscosso notevole successo su Xbox 360, ma ha anche lasciato un po' di amaro in bocca agli esperti, che dopo aver visto i primi trailer si erano immaginati un'avventura un po' più intrigante e, soprattutto, più longeva.

Gears of War è uno sparatutto lineare irrorato da ettolitri di sangue e, nella modalità single player, è davvero poco altro. Poi, però, c'è il multiplayer, quello in cooperativa, in cui un giocatore impersona il protagonista Marcus Fenix e l'altro un suo compare.
I due nerboruti individui fanno parte del corpo dei Marines e sono impegnati a combattere le Locuste – esseri antropomorfi che, dopo aver passato una vita nelle profondità della Terra, hanno pensato bene di dare una sbirciata in superficie.

Uno dei cinque nuovi livelli dell'incarnazione PC si intitola Jurassic Proportions nella versione inglese del gioco. La notizia non farà certo piacere ai possessori di Xbox 360, e ancora meno li renderà allegri l'annuncio di una modalità inedita e di tre nuove mappe dedicate al multiplayer. È possibile che, in futuro, alcune di queste aggiunte si mostrino anche sulla console, ma per adesso ci piace pensare che siano un'esclusiva PC. Come se non bastasse, sul computer giocheremo la vera battaglia con il nemico finale, inizialmente sviluppata per la versione Xbox 360 e poi accantonata. E avremo a disposizione la sezione dedicata all'editor, pensata per la comunità dei modder.

"SU PC GIOCHEREMO LA VERA BATTAGLIA CON IL NEMICO FINALE"

Insomma, *Gears of War* sarà un gioco "nuovo" per PC. E lo sarà anche dal punto di vista grafico. Sappiamo bene che le vostre pupille si sono già posate sulle immagini e hanno iniziato a studiare nei dettagli l'armatura del Brumak – il mostro grosso e cattivo, con i denti aguzzi e le lucine sugli occhi. Il fatto è che la versione Xbox 360 è, già di per sé, uno spettacolo in termini di effetti speciali e profondità del campo visivo, ma gli sviluppatori non hanno comunque esitato a dire che quella PC sarà di più. Tutto molto bello, ma non bisogna scordare che, proprio come *Lost Planet*, anche *Gears of War* è un titolo nato per il joypad, l'HDTV e il divano. La risoluzione "bestiale" del PC e i controlli mediante mouse e tastiera danno al gioco una marcia in più, ma l'impressione che si tratti di un adattamento rimane presente.

Per accedere alle opzioni online sarà necessario un abbonamento Silver a Games for Windows Live e sarà possibile sbloccare i Live Achievements, che dovrebbero portare gli stessi vantaggi di quelli per Xbox 360, quindi incoraggiare i giocatori a esplorare a fondo *Gears of War*.

Epic ha dimostrato di saperci fare sulla console Microsoft, producendo uno sparatutto adrenalinico e violento, anche se un po' corto in single player.
La versione PC parte, quindi, da una base eccellente e con i suoi contenuti extra pare destinata a elargire grandi soddisfazioni a chi maneggia il mouse e la tastiera.

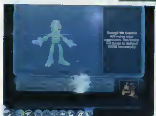
GIOCHI COMPUTER

NOVITÀ ECLATANTI

Affrontare la versione PC di *Gears of War* significherà ritrovare i mostruosi nemici di Xbox 360, inseriti in cinque nuovi scenari dedicati alla modalità single player. Su computer saranno poi presenti, oltre al Game Editor, anche tre mappe inedite e una nuova modalità multiplayer. Quanto alla grafica, basta dire che il gioco è stato sviluppato per supportare le DirectX 10.

ISTANTANEA SU: SPORE

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Maxis
- **Genere:** Simulatore di evoluzione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.spore.com
- **Nei Negozi:** Giugno 2008
- **Perché aspettarlo:** Perché si preannuncia come un'esperienza unica, rivoluzionaria, sconcertante e totale.







Ciascuna civiltà avrà modo di personalizzare gli edifici delle proprie città.



A un certo punto, la guerra sul pianeta si combatterà con strumenti ipertecnologici.

LAVORO DELEGATO



L'idea di Will Wright, in fondo, è stata semplice: dare ai giocatori la possibilità di creare modelli poligonali delle proprie creature, lasciando a loro parte del lavoro di cui, di solito, si occupano gli sviluppatori. Lo strumento per la personalizzazione di creature, veicoli ed edifici unisce semplicità a versatilità. Una parte dei giocatori si accontenterà delle opzioni più basilari, mentre un'altra parte vorrà spendere lunghe ore per rendere le proprie creature uniche, inimitabili e degne d'ammirazione. Insomma, gli esserini di *Spore* saranno come i fiocchi di neve: impossibile trovarne due uguali!

SPORE

Una galassia lontana, un piccolo pianeta senza vita. Quando all'improvviso, ecco che una scintilla in un brodo dà origine a una civiltà.

PER INGANNARE L'ATTESA



CIVILIZATION IV

9

Sebbene affronti la sfida evolutiva sotto un altro punto di vista, il gioco di Sid Meier permette di far crescere la propria civiltà attraverso combattimenti e scoperte scientifiche con ben due espansioni: *Warlords* e la recente *Beyond the Sword*.

LE grandi conquiste sono spesso dovute ai sogni dei visionari. Individui arditi che immaginano cose laddove gli altri non vedono nulla.

In alcuni casi, si tratta di fantasie impossibili, in altri di sguardi profetici lanciati sul futuro. A volte, alcuni visionari desiderano talmente tanto che le loro visioni si avverino, da inseguirle per tutta la vita, arrivando persino a realizzarle. In altri frangenti, si limitano semplicemente a indicare una via e un punto d'arrivo che guidano le successive generazioni verso la ricerca del sogno impossibile.

Si può sognare e immaginare tanto, che alcuni scrittori e autori hanno vagheggiato per il nostro mondo presenti, passati e futuri incredibili, inconcepibili, sbagliati, ma anche carichi di profonde suggestioni che fanno riflettere mano a mano che la tecnologia e la scienza rendono questi scenari sempre più plausibili.

C'è, per esempio, chi ha ipotizzato che il nostro mondo, quello che conosciamo e in cui viviamo e nel quale ciascuno di noi si sente come un individuo indipendente e unico, sia in realtà un enorme simulatore messo in opera da misteriose creature aliene, per le quali non siamo altro che banali giocattoli. Vi viene da ridere, vero? Ridereste meno, a causa della mascella crollata, misurandovi con *Spore*, la nuova geniale idea di Will Wright con cui abbiamo potuto avere un incontro ravvicinato in esclusiva. Più che un gioco, un simulatore di divinità ed eternità nel quale si guida un'intera razza nel corso della sua evoluzione, dalle origini unicellulari fino alla conquista dello spazio. Niente male come visione.

Se il progetto si può definire ambizioso già nelle premesse, ancora più sorprendente è l'impatto con il gioco vero e proprio, che ci è stato mostrato in quattro delle sue cinque fasi principali. Si parte da un'enorme galassia perduta nello spazio, sulla quale basta cliccare in un punto qualsiasi per prendere possesso di un pianeta tra gli infiniti mondi disponibili. Cinque secondi – giusto il tempo d'immettere il nome della propria specie – ed è già il momento di trovarsi immersi nella prima fase di gioco, quella che gli scienziati definiscono come "brodo primordiale" e che prevede la presenza, in una soluzione di acqua calda, delle sostanze che sono alla base della vita, come il carbonio, l'idrogeno, eccetera.

Il brodo di *Spore* è un po' "taroccato", dato che oltre alle molecole sono già presenti alcune altre creature. Si tratta d'individui molto semplici, composti da poche cellule e dotati di alcuni organi in grado di provvedere alle funzioni basilari d'ingestione del cibo e di difesa. Sin da questa fase, comunque, ci si misura con l'elemento più importante di tutto il percorso di *Spore*, ossia l'editor, che consente ai giocatori di realizzare





■ Si potrà interagire con gli altri individui, sia per combattere, sia per intrattenere rapporti amichevoli.

RICAPITOLANDO

Le fasi di evoluzione che si dovranno gestire in *Spore* saranno cinque:

Brodo primordiale: si crea una creatura bidimensionale e unicellulare da far evolvere all'interno di una soluzione acquosa, dalla quale si ottengono, mano e mano, nuove capacità combattendo gli altri esseri.

Conquista della terraferma: bastano due zampe per andare alla conquista del pianeta, lottare con le altre specie, nutrirsi, innamorarsi e moltiplicare gli individui della propria specie.

Tribù: prima fase dell'organizzazione delle proprie creature, che costruiscono villaggi, danno vita a commerci e lotte con le altre tribù, e inventano ruoli specifici per ciascuno.

Civiltà: città, mezzi ed edifici sono gli elementi più importanti di questa fase, in cui si lotta per il controllo delle risorse e si sviluppano veicoli sempre più letali.

Lo spazio: una volta preso il controllo del pianeta, ci si lancia verso lo spazio profondo, nel quale incontrare le civiltà create dagli alti giocatori.





■ Il pianeta verrà popolato, mano a mano, da individui della stessa tribù.

specie e oggetti in maniera molto libera, rendendo praticamente impossibile il fatto che esistano due razze uguali.

Il concetto e lo strumento per svilupparlo sono entrambi molto semplici. Si parte da una serie di elementi base, come il corpo, la coda, il pungiglione, eccetera, che vanno assemblati tra loro per dare vita alla propria creatura, di cui si possono definire colore, dimensioni e quant'altro.

Una volta immerso nel brodo, il nostro microrganismo deve cominciare a lottare per la propria sopravvivenza, cercando di fare fuori le altre specie ed evitando di diventare il pasto dei predatori più agguerriti. Mano a mano che si divorano i cosiddetti "nemici", se ne acquisiscono le capacità, andando ad aumentare gli strumenti presenti nell'editor. In questo modo, si riesce a potenziare sempre di più la propria creatura e a modificarla a piacimento, facendola evolvere per circa una mezz'ora, fino a quando non si passa alla fase successiva, ossia la conquista della terraferma.

"LA LOTTA PER LA SOPRAVVIVENZA E LA PERSONALIZZAZIONE SONO FONDAMENTALI"

Tale importante passaggio viene sottolineato, un po' come tutti gli avvenimenti importanti di *Spore*, con un filmato adatto allo scopo, il cui protagonista – il nostro ammasso di cellule – tocca terra e comincia a vagare sulla superficie del pianeta.

A questo punto, il gioco, prima visualizzato in due dimensioni, diventa in 3D, con tanto di scenario e di creature presenti all'interno di esso generate in maniera casuale (come qualsiasi cosa prenda vita in *Spore*, tra l'altro). Ci servono un paio di piedi e si possono scegliere diversi tipi di arti inferiori, ciascuno dotato di caratteristiche proprie che andranno a migliorare o peggiorare le capacità della nostra razza. Esistono piedi da cacciatore, da ballerino, da saltatore... Come per le creature unicellulari, occorre compiere delle scelte e far progredire allo stesso modo il proprio esserino (che, nel frattempo, è diventato più grandicello). È necessario cercare il nutrimento (si può anche scegliere di essere erbivori, dipende dalla bocca selezionata) e interagire con le altre razze che popolano la superficie. Alcune ci saranno nemiche, altre potremo farle passare dalla nostra parte in vario modo, offrendo loro del cibo o – se abbiamo i piedi da ballerino – intrattenendole con un ballo.

Folle? Senza dubbio, ma c'è qualcosa di personalissimo e accattivante, che rende questi momenti incredibilmente interessanti. È la vita che nasce sotto il nostro mouse, e siamo noi a decidere

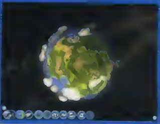
WILL, IL SIMULATORE
Se fosse un calciatore, sarebbe odiatissimo, ma nelle sue vesti di programmatore geniale, Will Wright ha saputo fare breccia nel cuore dei giocatori grazie alla sua capacità di simulare. Dalla sua mente, infatti, sono scaturiti titoli come il primo *SimCity*, uscito nel lontano 1989, e tutta la lunga serie di *The Sims*, da anni in testa alle classifiche di vendita. Ora Will, a quasi cinquant'anni, prova a simulare l'intera evoluzione di una specie. Niente male.


Le varie possibilità di evoluzione faranno sì che ogni civiltà possa crescere secondo dei criteri unici.


Quali misteri ci riserverà lo spazio profondo? Non vediamo l'ora di saperne di più.

SPAZIO, ULTIMA FRONTIERA

Lo "scopo" di *Spore*, se proprio vogliamo trovarne uno che non sia l'illimitata possibilità di far evolvere una specie secondo i propri gusti e per un tempo virtualmente infinito, è quello di arrivare a dominare il proprio pianeta e di conquistare lo spazio. Purtroppo, non abbiamo ancora potuto scoprire molto su questa fase, dato che non ci è stato mostrato nulla nel corso del nostro incontro con Maxis. Si combatterà con altri mondi generati dalla CPU, ma i giocatori non potranno lottare tra loro online per il predominio della galassia (peccato!): solo condividere razze e invenzioni di ciascun pianeta, in una sorta di enciclopedia spaziale.






Sebbene il punto di forza non sia la grafica, ma la gestione della propria razza, *Spore* sarà molto gradevole anche per la vista.

dove portarla attraverso le nostre scelte. A questo punto, entra in gioco l'amore. Già, perché anche la nostra fantasiosa specie ha maschi e femmine. A noi il compito d'incontrare un partner, di accoppiarci e di dare vita a un nuovo individuo, facendo così crescere il nostro gruppo. È qui che *Spore* passa alla successiva fase dell'evoluzione, ossia la tribù. Nel frattempo, la nostra creatura ha guadagnato un paio di arti superiori con i quali andare a caccia e costruire oggetti ed edifici, come le capanne di un villaggio.

Naturalmente, la nostra non sarà la sola tribù. Attorno a noi ci saranno altri piccoli clan con i quali essere in lotta oppure alleati, da cui ricevere o a cui versare dei tributi. Ancora una volta, le regole base di *Spore* entrano in gioco, riadattandosi a questa nuova fase in cui, sostanzialmente, bisognerà cercare di migliorare la nostra economia e le nostre capacità. Si potrà, però, anche commerciare con gli altri e persino personalizzare ogni singolo membro della tribù, non solo dal punto di vista estetico, ma anche da quello del compito svolto, distinguendo tra operai, cacciatori e sacerdoti. Il bello, è che tutte le razze potranno entrare a far parte della nostra tribù, andando a costituire un enorme clan multietnico.

La quarta fase del gioco è quella riservata alle civiltà. Arrivati a questo punto, avremo modo di costruire città e palazzi, oltre che dotarci di macchine utili sia dal punto di vista del lavoro, sia da quello dell'arte della guerra. L'editor diventerà ancora più potente e ci sarà veramente da sbizzarrirsi nel costruire improbabili carri armati, dischi volanti e robot con i quali sfidare le altre civiltà del pianeta per il controllo di territorio e risorse.

Esisteranno tre tipi di civiltà: militare, culturale e diplomatica. Secondo l'atteggiamento scelto, avremo a disposizione risorse e opzioni nel nostro comportamento, e anche le nostre città saranno differenti. Siamo al penultimo gradino della scala di *Spore*. Una volta conquistato il dominio del pianeta, la nostra civiltà potrà andare nello spazio e scoprire gli altri mondi presenti nella galassia (parliamo nello spazio apposito qui sopra di ciò che abbiamo scoperto in merito).

Il nostro incontro con *Spore* si chiude qui. Il progetto ci è sembrato unire tre elementi fondamentali: ambizione, lotta per il predominio e personalizzazione. L'idea che ogni creatura sia generata a partire da una base pressoché infinita di elementi fa sì che le strade verso cui il gioco potrà evolvere siano totalmente imprevedibili. Per questo, *Spore*, nella sua gestione semplice ma articolata, si propone come una sfida unica e forse mai completamente padroneggiabile. Tutto quello che abbiamo visto, però, aveva i crismi dell'immediatezza.

Stai a vedere che giocare a fare Dio non è così complicato come si crede.



ISTANTANEA SU: UNREAL TOURNAMENT 3

- **Casa:** Midway Games
- **Sviluppatore:** Epic Games
- **Genere:** FPS multiplayer
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 1 GB RAM, 3D 256 MB, connessione a Internet
- **Internet:** www.unrealtournament3.com
- **Nei Negozi:** Novembre
- **Perché aspettarlo:** È un gioco diretto e sincero, dedicato a chi vuole puntare sul nemico e spararlgli addosso con fucili, laser, missili... Inoltre, è fatto apposta per il multiplayer, ma si preoccupa anche di chi vuole combattere in singolo, a piedi o con veicoli devastanti.

UT 3 è un sparatutto puro, di quelli in cui la capacità di prendere in fretta la mira fa la differenza.



I mezzi da combattimento permettono di raggiungere all'istante i punti caldi del conflitto.

POTERE MECCANICO

Unreal Tournament 3 è un gioco votato al combattimento costruito in modo da garantire un'azione massacratoria dal ritmo incalzante. Le mappe sono architettate così da esaltare la capacità di combattimento dei partecipanti sia a piedi, sia a bordo di mezzi. Gli sviluppatori si sono sbizzarriti nel creare macchine da guerra micidiali come il tripode Walker, che ricorda parecchio i cattivissimi robot de "La Guerra dei Mondi il bestione dalle lunghe leve è dotato di raggi laser devastanti e attrezzato in modo da colpire con una bomba chiunque cerchi di ingannarlo infilandosi sotto le sue gambe.



UNREAL TOURNAMENT 3

Siete pronti a combattere la guerra del deathmatch?

GIOCO DEI RUOLI

All'inizio della modalità multiplayer Warfare, ogni giocatore assume un ruolo specifico. In ciascuna delle due squadre coinvolte nella guerra per l'energia ci saranno i "cacciatori di orb", che dovranno condurre le sfere fino ai nodi energetici, e gli uomini delle "forze speciali", impegnati a distruggere le barricate del nemico e a reperire gli oggetti utili in giro per la mappa.

SIAMO lieti di tornare sull'argomento *Unreal Tournament 3* con una nutrita serie d'informazioni dettagliate. La prima e più importante è che *UT 3*, al di là delle novità introdotte dagli sviluppatori di Epic, è rimasto un FPS con il deathmatch nel sangue.

Questo rispecchia il fatto che i programmatori sono consapevoli del fattore divertimento, che non contempla code in fase di rigenerazione dei combattenti sulla mappa, né pause per la ricarica delle armi, né tanto meno l'espansione del reticolo di mira. La priorità è offrire ai giocatori la possibilità di combattere, e di farlo con le armi più grosse e potenti disponibili sul mercato. È un concetto radicato nelle origini di *UT*, che comunque Epic ha deciso di sottolineare nel terzo episodio.

Per infilare i giocatori nel vivo dell'azione, gli sviluppatori hanno inserito un nuovo sistema di trasporto, che svolazza ad alta velocità sulle mappe. Il mezzo non ha alcun potere offensivo o difensivo, perché ciò avrebbe modificato le dinamiche del combattimento. Il suo scopo è portare i contendenti nel posto giusto nel minor tempo possibile. Oltre a essere un modo pratico per spostarsi, la nuova soluzione è anche in grado di agganciarsi a qualunque veicolo amico e scroccare un passaggio.

Epic stima che circa la metà dei giocatori di *UT 2004* non abbia mai fatto capolino online, preferendo cimentarsi contro i bot. Per questa categoria, gli sviluppatori hanno aggiunto una modalità campagna articolata su buona parte delle mappe dedicate al multiplayer, da affrontare con il supporto di tre compagni d'arme controllati dall'Intelligenza Artificiale. Una scelta molto più orientata al gioco in singolo rispetto alla modalità di *UT 2004*, che era costruita su una struttura a torneo. La campagna è ramificata e concede, quindi, una certa libertà di scelta, nel senso che le missioni che si decide di affrontare influenzano lo sviluppo di quelle successive. E ha anche di buono il fatto che i tre bot amici gestiti dalla I.A. possono essere sostituiti con giocatori in carne e ossa, per dare vita a una sessione di gioco cooperativa.

Il vero multiplayer è per un'altra cosa. Una cosa che in *UT 3* vive anche di una nuova modalità, chiamata Warfare, frutto dell'evoluzione e della funzione delle già note Onslaught e Assault, in cui due squadre combattono per il controllo di nodi e generatori di energia.

A prescindere dall'approccio al gioco, ciò che non bisogna mai scordare è che *Unreal Tournament 3* è uno spasso, diverso ma di eguale intensità sia che lo si viva nei combattimenti uomo contro uomo, sia che lo si affronti a bordo di veicoli. Il Walker è spaventoso per come si erge sulle sue tre gambe robotiche. Spara un raggio laser in grado di atomizzare all'istante chiunque venga colpito. Il tripode si muove lentamente, ma i suoi raggi hanno l'occhio lungo e, anche nel caso qualcuno riuscisse a dribblarli e a posizionarsi tra le zampe, sotto il suo corpo centrale, verrebbe

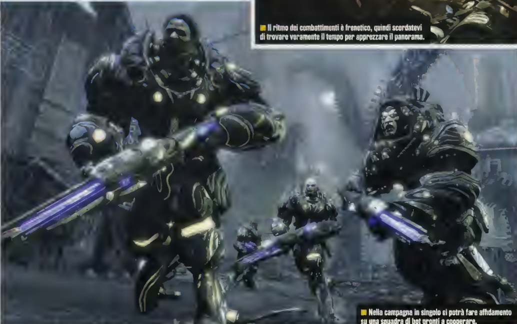
ENERGIA DECISIVA

La modalità Warfare nasce dal rimescolamento degli ingredienti base delle già note Onslaught e Assault. Le due squadre coinvolte combattono per l'energia e devono conquistare appositi nodi. All'inizio della partita, solo due nodi sono attivi e ciò fa in modo che i combattenti si ritrovino a massacrarsi senza perdersi in giro per l'arena. La conquista di questi punti strategici offre notevoli vantaggi in fatto di mezzi di combattimento, alcuni dei quali diventano disponibili solo per la squadra che è riuscita a porre sotto il proprio controllo un nodo energetico. Per entrambi i team, l'obiettivo finale è raggiungere il generatore d'energia nemico, prima di farsi catturare il proprio.





Il ritmo dei combattimenti è frenetico, quindi scordatevi di trovare veramente il tempo per apprezzare il panorama.



Nella campagna in singolo si potrà fare affidamento su una squadra di bot pronti a cooperare.

IL PALADINO

Tra i tanti mezzi da combattimento, in *Unreal Tournament 3*, figura anche il Paladin, un aggeggio in grado di proteggersi con uno scudo anteriore. Il sistema difensivo si adatta alla struttura dello scenario ed è, per esempio, ottimo quando si vogliono bloccare le porte che conducono ai nodi di energia della modalità Warfare. In generale, Epic ha fatto in modo che i campi di battaglia esaltino le potenzialità non solo dei fanti, ma anche dei mezzi.

ANCHE SU XBOX

UT 3 è in fase di sviluppo anche per Xbox 360. Per avere un panorama completo dello stile di divertimento sulla sua console di Microsoft, non perdete in edicola "Xbox Magazine Ufficiale", l'unica rivista che vi permette di provare in anteprima i giochi per Xbox 360, tutti i mesi a 8,99 euro.



comunque accolto da una bomba a caduta verticale. La sua potenza è quindi tale, da modificare l'esito di uno scontro. Una partita, per esempio, può iniziare come un "qualunque" deathmatch, ma poi, appena il Walker fa la sua comparsa, trasformarsi in una sorta di cattura-il-mostro, in quanto il primo che riesce a impossessarsene avrà ottime possibilità di trionfo.

Di tutt'altra natura è il Viper, una specie di motociclo a gravitazione, in grado di spiccare salti pazzeschi, che rappresenta la summa di ciò che Epic intende con la parola divertimento. Lo abbiamo apprezzato nella modalità Cattura la Bandiera sulla mappa Sandstorm: un'area desertica a forma di U con le due basi poste alle estremità e separate da un precipizio. Il solo modo per raggiungere la base dell'avversario consiste nel passare per una galleria, luogo in cui si condensa il massimo della carneficina. Il Viper, però, dispone di due alette simili a pinne, che escono dalla parte posteriore durante i salti eseguiti ad alta velocità. Con esso è possibile superare la gola, evitando la congestione di ammazzamenti. Tutto qui? Non proprio, visto che dall'altra parte c'è un Walker, che il nemico ha posto a difesa dell'uscita del tunnel. I suoi laser sono micidiali, quindi le truppe a piedi non hanno scampo. Bisogna distruggerlo e, per farlo, si può usare il Viper a mo' di razzo. Basta tenere premuto il tasto del fuoco secondario in modo da attivare il reticolo di puntamento. A questo punto, scatta un conto alla rovescia, che giunto a zero fa schizzare via il Viper da sotto il giocatore, lasciando cadere quest'ultimo a terra e scagliandosi contro il bersaglio come se fosse un missile. Inutile dire che si tratta di un missile devastante il giusto per fracassare il Walker.

"IL WALKER È SPAVENTOSO PER COME SI ERGE SULLE SUE TRE GAMBE ROBOTICHE"

Per quanto concerne lo stile delle mappe, poi, non c'è che l'imbarazzo della scelta, visto che i fantasisti di Epic sono stati lasciati liberi di creare a briglie sciolte. Capita di passeggiare attraverso strade illuminate dalle fredde luci dei neon, di trovarsi in cima a ponti mastodontici e persino imbarcati su astronavi spaziali. Il tutto, in un ambiente strutturato in modo da esaltare le potenzialità dei mezzi da combattimento.

Unreal Tournament 3 non ha certo pochi jolly infilati nel motore di gioco. Inoltre, a differenza di molti altri titoli della stessa risma, pensati per il singolo e strutturati in seguito in funzione multiplayer, *UT 3* ha l'online inciso con il laser nel proprio codice genetico. E un siffatto gioco non può che avere una longevità superiore agli altri.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ISTANTANEA SU: *SBK 08 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP*

- **Casa:** Black Bean
- **Sviluppatore:** Milestone
- **Genere:** Simulatore di guida
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.milestone.it
- **Nei Negozi:** Maggio 2008
- **Perché aspettarlo:** Perché l'ultimo episodio per PC, apparso nel lontano 2000, è stato il miglior gioco di motociclismo di sempre.

IL MONDIALE SUPERBIKE

Meno popolare della MotoGP, ma comunque straconosciuto anche in Italia, il Mondiale Superbike ha perso da qualche anno un po' del suo smalto, tornando però in auge negli ultimi tempi per la presenza di Max Biaggi e di piloti bravissimi, anche se meno noti, come Toseland, Haga e Bayliss. Caratteristica di questo campionato, per chi non lo sapesse, è il fatto di correre con moto praticamente di serie, cosa che permette alle case più importanti del mondo, quali Ducati, Suzuki e Honda, di confrontarsi con i pezzi migliori del proprio catalogo. Ben tre gli appuntamenti italiani: Monza, Misano e Vallelunga, per gare che si disputano su due combattutissime manche e un totale di 13 Gran Premi. Per saperne di più **www.superbike.it**.



Finalmente, *Superbike* si appresta a tornare sui nostri PC dopo anni di assenza.

SBK-08 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Indossate guanti e casco. Quelli sgualciti e segnati. È ora di correre come ai vecchi tempi.

PER INGANNARE L'ATTESA



MOTOGP '07
Nov 07, 8

Dedicato al più popolare Motomondiale, *MotoGP '07* si pone al vertice della categoria dei giochi di moto, garantendo un'esperienza divertente e realistica, pur se non estrema.

IL tempo scorre inesorabile come sabbia tra le dita, ma siamo certi che, tra i fedeli lettori di GMC, ci sia ancora qualche "vecchietto" che ricorda la mitica serie *Superbike*, insigne esempio di simulazione motociclistica e fiore all'occhiello della produzione videoludica nostrana.

Ci piacerebbe raccontarvi di tutti i voli fatti curva dopo curva, cercando di padroneggiare il complesso modello di guida simulativo. Ci piacerebbe, ma per questa volta lasciamo perdere, perché, anziché parlare dei tempi che furono, preferiamo concentrarci sul futuro. *Superbike*, infatti, si appresta a tornare su PC dopo tanti, troppi anni di assenza, sempre realizzato dalla mitica Milestone, la software house milanese che, alla fine degli Anni '90, indicò a tutto il mondo quale fosse la via per realizzare i giochi di guida di stampo motociclistico.

La prima occhiata a *SBK-08 Superbike World Championship* l'abbiamo data a Lipsia, in occasione delle Games Convention 2007. La caratteristica principale delle vecchie edizioni di *Superbike* era quella di avere un modello di guida solidissimo e di offrire un'esperienza dall'altro tasso di realismo.

Milestone ha confermato che intende procedere su questa strada, anche se nel gioco saranno presenti diversi aiuti (peraltro, già visti nell'edizione per console uscita quest'anno) che permetteranno di rendere l'esperienza accessibile a tutti, in modo da non precludersi una fascia di mercato che ama sì le moto, ma non vuole misurarsi con delle gare che siano sostanzialmente impossibili.

Disattivando gli aiuti, però, il gioco dovrebbe essere – o almeno ci auguriamo che sia – quel concentrato di adrenalina e brivido cui siamo abituati. La versione provvisoria che abbiamo potuto vedere ha testimoniato una grande cura da parte del team per tutti i dettagli grafici, siano essi relativi alla moto o al circuito. Le texture non solo riproducono perfettamente le livree di tutte le due ruote ufficiali e le divise dei rispettivi piloti (con le differenze specifiche anche all'interno dello stesso team), ma mostrano il materiale di cui i vari elementi sono composti. La pelle della tuta, per esempio, si piega e brilla al sole esattamente come nella realtà, mentre è addirittura possibile intravedere, al di là della visiera, il reale volto del pilota.

I tracciati sono stati riprodotti non solo con grande fedeltà topografica per quanto riguarda la mappa della pista, ma anche con un assoluto realismo per ciò che concerne sgommate e frenate sull'asfalto e per tutto quello che circonda i vari autodromi (se avete fatto una grigliata nel parco di Monza, il giorno in cui sono passati i ragazzi di Milestone, è facile che abbiano riprodotto pure voi). I segni sui cordoli non saranno, però, una semplice connotazione estetica. Se ci sono nella pista reale, vuol dire che i veri piloti



Ci aspettiamo una guidabilità di alto livello.

GUIDARE ONLINE

Una delle modalità più divertenti del vecchio *Superbike* era la possibilità di giocare in Rete e sfidare altri piloti virtuali.
A distanza di otto anni, le cose sono decisamente migliorate dal punto di vista delle connessioni Internet, per cui ci aspettiamo molto dalle opzioni che saranno disponibili in *SBK-08*. Sebbene non abbia ancora rivelato dettagli in merito all'online, Milestone ha confermato la presenza di questa modalità. Ci attendiamo campionati, tornei, classifiche e tutto quello che ci può aiutare a guidare alla grande sul Web.



Le moto saranno estremamente dettagliate. Ogni pilota avrà persino il viso reale all'interno del casco.



Si potranno riconoscere i materiali, come la pelle di cui è fatta la tuta del pilota.

passano di lì, ergo lo faranno anche quelli di *SBK-08*, la cui Intelligenza Artificiale cercherà di riprodurre perfettamente quella dei campioni della Superbike, compresi gli atteggiamenti caratteriali. Caratteristiche che saranno modificabili anche per il pilota che si controlla durante il campionato, ovvero la modalità principale del gioco "offline".

Milestone sta lavorando per garantire un'esperienza totale, il più possibile identica a quella di una vera stagione Superbike. L'ambiente dei box sarà interattivo, con la facoltà di dialogare con l'ingegnere di pista, il capo meccanico, il telemetrista, eccetera. Ciascun membro del team avrà delle caratteristiche specifiche che, sommate, andranno a comporre il valore del team stesso.

Non tutte le squadre, in sostanza, saranno uguali e con le medesime possibilità di vittoria, ma molto dipenderà anche dalle capacità dei loro membri in termini di set-up, sviluppo, eccetera.

"OGNI ASPETTO DEL GIOCO VIENE SVILUPPATO CERCANDO IL MASSIMO DEL REALISMO"

Inoltre, cosa che ci riporta in un passato ancora più lontano (quello del vecchissimo *GP2*) sarà consentito alternarsi ai comandi dei due piloti della propria scuderia, arrivando a gestire il campionato in maniera davvero onnicomprensiva.
E non mancheranno nemmeno le personalizzazioni specifiche (quali guanti, caschi e via discorrendo) da sbloccare strada facendo. Il realismo, una volta in pista, sarà garantito anche da una lunga serie di fattori che potranno influenzare l'andamento delle gare motociclistiche, come i danni, l'usura delle gomme, il surriscaldamento del motore e perfino i guasti occasionali, generati in maniera casuale, ma comunque disattivabili. Milestone, insomma, sta lavorando per offrire un prodotto che sia eccezionale come il *Superbike* che ricordiamo.
È anche per questo, probabilmente, che l'uscita è stata posticipata a maggio. Mancano quindi ancora diversi mesi, durante i quali il team lavorerà a fondo su tutti gli aspetti del gioco, nella speranza di offrire un prodotto vincente. Purtroppo – per loro – il confronto con il passato è di quelli che fanno paura. Quando si realizza un seguito così importante, a tanti anni di distanza, è inevitabile correre il rischio di scontentare qualcuno, soprattutto i puristi del genere, che sono i primi a essere ipercritici. Per fortuna, però, i ragazzi di Milestone sembrano avere le idee molto chiare. Non resta che aspettare qualche mese e accontentarci, nel frattempo, di metterci alla guida di una moto vera.



UN PO' DI GMC IN *SUPERBIKE*

Il team al lavoro su questo gioco include due "facce note" ai lettori di vecchia data della nostra rivista. Sono impegnati su questo prodotto sia Fabio Pagliani, sia Simone Bechini, che fino a qualche anno fa scrivevano su GMC.
Il fatto che il gioco sia realizzato (anche) da loro due ci fa stare tranquilli sulla qualità finale del prodotto, ma altrettanto ovviamente li terremo d'occhio e non perdoneremo passi falsi a due "veterani"!

ISTANTANEA SU: PROTOTYPE

- **Casa:** Vivendi Games
- **Sviluppatore:** Radical Entertainment
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,8 GB, 2 GB RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.radical.ca
- **Nei Negozi:** Primavera 2008
- **Perché aspettarlo:** Libertà d'esplorazione, la possibilità di assumere le fattezze di chiunque, esercito, alieni e tante esplosioni: Radical Entertainment potrebbe aver trovato la formula giusta per contagiare di novità il genere dei giochi d'azione.

La città di New York sarà strapiena di mezzi e di persone, come dimostra questa inquadratura dall'alto.

PROTOTYPE

Il cuore di New York torna a bruciare.

PER INGANNARE L'ATTESA



GTA: SAN ANDREAS

5 9

Non si abbattono palazzi a mani nude, ma c'è ugualmente molto da esplorare all'interno di una mappa enorme.

IN piedi, sul cornicione di un palazzo, a cinquanta metri d'altezza, il ragazzo osserva la città di New York che si muove operosa sotto il suo sguardo.

Indossa una felpa con un cappuccio che lo rende irriconoscibile e che sembra celare nell'ombra una rabbia trattenuta a stento. Sarebbe perfetto per disegnare un graffito, ma non è qui per questo. Spicca un balzo e precipita veloce verso il suolo, in perfetto equilibrio. La terra trema all'impatto, ma le ginocchia reggono. Tutto come bere un bicchier d'acqua. Ed è soltanto l'inizio.

Protoype è così: mostra i muscoli fin da subito e lo fa in maniera impressionante, tanto da aver colpito profondamente chiunque abbia potuto vederlo in anteprima. La sensazione è quella di trovarsi alle prese con uno dei protagonisti della serie TV "Heroes" (arrivata recentemente sugli schermi italiani), ma con un retrogusto di dannazione che avvolge il prossimo gioco di Vivendi Games di un fascino diabolico.

Il protagonista sarà Alex Mercer, "un uomo inseguito dal proprio passato che combatte una guerra segreta nel cuore di New York City", come ci hanno rivelato gli sviluppatori di Radical Entertainment. La nostra prova, però, ci ha permesso di sapere molto di più su Alex e il suo destino.

Innanzitutto, il titolo (che in italiano, chiaramente, significa "prototipo") non è stato speso invano. Il protagonista, infatti, ha tutte le carte in regola per essere un vero e proprio prototipo. Contagiato da un virus dalla provenienza non meglio specificata, infatti, è in grado di assimilare altri esseri organici, assumendo le sembianze di chiunque e acquisendone anche le capacità. Per farlo, gli basta entrare in contatto con la sua vittima e "succhiarle" letteralmente l'anima. Il modo in cui questo avviene è impressionante, in perfetta linea con la tendenza splatter di film e telefilm, che ormai non concedono più spazio all'immaginazione.

Alex diventa un insieme di fasci sanguinolenti che si muovono e assumono la forma desiderata, il tutto con una grafica e delle animazioni che lasciano il segno. Le trasformazioni, però, non si limitano all'assimilazione. Gli arti di Alex possono assumere varie forme, un po' come capitava al Terminator di metallo fluido in "Terminator 2". Basta trasformarle in due punte acuminate per far sì che il protagonista riesca a esplodere in tutta la sua forza distruttiva.

I poteri garantiti dal virus, però, non si fermano qui. Come abbiamo scritto, è possibile spiccare balzi enormi, oppure correre sulle superfici verticali dei grattacieli, arrivando praticamente ovunque, o ancora sfrecciare in linea



Quando Alex si trasforma, il suo aspetto non è esattamente gradevole.

NEW YORK BRUCIA?



Oltre che la parafrasi del titolo di un romanzo di Dominique Lapierre, è anche l'interrogativo che ci si pone di fronte alle distruttive immagini di *Prototype*. Viene anche da chiedersi il perché di tutto questo. Raramente, comunque, abbiamo visto un gioco in grado di trasmettere una così grande sensazione di materialità e potenza. È come se fosse un picchiaduro a scorrimento di quelli in cui si picchiano tutti, solo che in questo caso il "tutti" è un'intera città. Sono molti gli aspetti della trama che andranno approfonditi, ma la possibilità di girare a caso arrampicandosi liberamente su ogni edificio (e raggiungendo qualsiasi punto dello scenario) vale, già da sola, il prezzo del biglietto.



Prototype promette scorci e situazioni tutt'altro che rassicuranti.



Si avrà a che fare con dei letali mezzi militari, come questi due elicotteri da combattimento.

DOPPIO GIOCO

Sul PC, distruggere è bello, ma farlo in due è ancora meglio. Per questo, Radical Entertainment sta sviluppando una modalità cooperativa a due giocatori, in cui si opererà insieme a un amico per portare a termine alcune missioni del gioco appositamente dedicate.

retta facendo saltare in aria qualsiasi cosa s'incontri sulla propria strada, un po' come il Fenomeno, uno dei cattivi del film "X-Men: Conflitto Finale". Tuttavia, il virus porta anche dei problemi. Alex va incontro a una degenerazione cellulare che lo conduce lentamente all'autodistruzione, cui deve cercare di sfuggire per tutto il corso del gioco.

In *Prototype*, comunque, si ha la sensazione di essere sempre in grado di fare ciò che si vuole, grazie alla propria smisurata potenza, ed è una sensazione favolosa. Soprattutto perché la mappa di gioco sarà l'intera isola di Manhattan, completamente esplorabile in tutta la sua superficie senza tempi di caricamento. E non si tratta di una città vuota alla "Vanilla Sky", ma di una metropoli piena di automobili, mezzi e nemici letali.

Le forze in campo, infatti, saranno tre: Alex, l'Esercito USA e dei misteriosi mostri alieni. E tutti combatteranno contro tutti in maniera molto libera, nel senso che, anche

"TRE FORZE SI COMBATTERANNO PER TUTTI I QUARTIERI DI MANHATTAN"

se si deciderà di non attaccare nessuno, esercito e alieni daranno vita a battaglie indipendenti dallo svolgimento della trama principale, lottando per la conquista dei quartieri di cui è composta la città.

La vitalità dei nemici è un elemento molto interessante, perché quando si è inseguiti dai mostri, per esempio, basta portarli presso una postazione militare per fare in modo che si azzuffino gli uni con gli altri. Le possibilità di devastazione totale, comunque, sono tantissime, anche grazie alla libertà di utilizzare dei mezzi. Alex non solo dovrà vedersela con carri armati ed elicotteri da guerra, ma ne prenderà anche il controllo e li userà, per un certo periodo di tempo, per far grossi danni all'interno della città.
Ciò che sfugge è il perché tutto questo accada. Perché c'è questo virus? Da dove arrivano i mostri alieni (ma saranno poi alieni?)? Come mai i militari ce l'hanno con Alex? Domande che – forse – troveranno risposta nel corso del gioco, perché il protagonista, all'inizio, sarà completamente privo di memoria e la recupererà lentamente con il solito sistema dei flashback.

Muscolare e devastante, *Prototype* sembra il "prototipo" di un gioco d'azione. Il protagonista è di quelli che conquistano in cinque secondi, mentre il livello di esplosioni sullo schermo lascia senza respiro. Inoltre, cosa da non sottovalutare, si tratta di un'idea nuova in un genere in cui, molto spesso, si sente parlare unicamente di seguiti.
Ottima cosa, dunque, sperare di venire al più presto contagiati da questo virus.



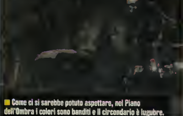
ISTANTANEA SU:
NWN 2 MASK OF THE BETRAYER

- **Casa:** Atari
- **Sviluppatore:** Obsidian
- **Genere:** GdR
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.atari.com/nwn2/
- **Nei Negozi:** Autunno
- **Perché aspettarlo:** Stando alle nostre prime impressioni, dovrebbe cancellare dalla memoria degli appassionati tutti i difetti che hanno messo in ombra un GdR eccezionale come *Neverwinter Nights 2*. Cosa chiedere di più a un'espansione? Forse una nuova ambientazione... e anche quella c'è!



Gli effetti degli incantesimi, come la pioggia di meteore, sono migliorati ulteriormente.





Come ci si sarebbe potuto aspettare, nel Piano dell'Ombra i colori sono banditi e il circondario è lugubre.

PER COMBATTERE UN NEMICO, BISOGNA VEDERLO

Per ridurre al minimo i problemi legati all'inquadratura (che hanno afflitto *NWN 2* sin dalla nascita), *Mask of the Betrayer* introdurrà due prospettive intercambiabili: una modalità "strategica", che vi consentirà di selezionare e spostare la compagnia in stile RTS, e una visuale da sopra le spalle, grazie a cui cogliere tutti i dettagli dell'ambiente che vi circonderà.

NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

Un'espansione per scacciare lo spettro dei difetti di *Neverwinter Nights 2*!

CLASSI DI PRESTIGIO

Elfi Selvaggi, Mezzi-Drow e Genasi (degli spiriti elementali) saranno le nuove opzioni per quanto riguarderà le sottorazze a disposizione del personaggi di *Mask of the Betrayer*. A queste, si aggiungeranno cinque nuove classi di prestigio: Devoto Arcano di Candlekeep, Lama Invisibile, Mago Rosso, Pugno Sacro e Signore delle Tempeste.

TRAMA eccezionale, dialoghi memorabili e scelta dei personaggi stimolante: *Neverwinter Nights 2* aveva tutto questo, ma il suo motore di gioco era afflitto da troppi bug e incertezze.

Dal suo debutto sugli scaffali, però, gli sviluppatori di Obsidian hanno sfornato patch in grado di riportare l'engine di *NWN 2* a girare a regime, e anche la versione in corso d'opera dell'espansione *Mask of the Betrayer* su cui ci è stato concesso di mettere le mani mostra più stabilità del gioco base che arrivò nei negozi.

Mentre *NWN 2* offriva una delle migliori avventure dai tempi di *Baldur's Gate 2*, l'espansione è più nello stile di un "viaggio introspettivo" simile a *Planescape Torment*. *Mask of the Betrayer* abbandona la ben conosciuta Costa della Spada (lo spicchio di Faerun in cui sono collocate le città di Neverwinter e Baldur's Gate) ed è ambientato nelle pericolose terre orientali di Rashemen e Thay, dove dominano le Streghe (Masked Witches) e i malvagi Maghi Rossi.
Come siate finiti tanto lontano da Neverwinter è un mistero, così come non si spiega l'assenza del vostro "frammento dell'anima", rimpiazzato da una sconcertante ingordigia di anime da divorare. Mentre le vostre peripezie vi porteranno a raggiungere il trentesimo livello, avrete occasione di guadagnare più di 60 talenti epici (compresi sei incantesimi), molti dei quali provengono direttamente dal "Manuale dei Livelli Epici" di "D&D".

"LE VOSTRE PERIPEZIE VI PORTERANNO A RAGGIUNGERE IL TRENTESIMO LIVELLO"

Verranno aggiunte anche due nuove classi base, di cui il Perfetto Sacerdote è essenzialmente un equivalente dello Stregone per il Chierico, mentre lo Sciamano degli Spiriti lo è per il Druido. Entrambe queste classi, infatti, sono in grado di lanciare incantesimi Divini senza doverli memorizzare in precedenza.
Lo Sciamano degli Spiriti possiede anche delle abilità "anti-spiriti", per affrontare gli scontri contro le entità spettrali che infestano le contrade dell'est di Faerun.

Sin dalle prime battute, dovrete fronteggiare sfide ardue in un ambiente estraneo. Cercando aiuto in una città nel Rashemen, verrete coinvolti in una battaglia sul Piano dell'Ombra contro delle Erinni e una banda di micidiali Maghi Rossi. Così come i vostri avversari, anche voi sarete di livello elevato, dunque i duelli saranno prolungati e tatticamente stimolanti, giacché entrambe le parti saranno in grado di evocare alleati o di dispiegare barriere letali. Il Sistema di Influenza visto all'opera in *NWN 2* è stato rimaneggiato e indicherà chiaramente il vostro rapporto con ogni membro della compagnia, rivelando anche l'impatto che le vostre decisioni avranno sugli alleati. Persino l'Intelligenza Artificiale è notevolmente migliorata e non capiterà più di finire nell'area d'effetto di una palla di fuoco vagante, scagliata dal *vostro* mago di compagnia.

La nostra prima esperienza con *Mask of the Betrayer* ci fa sperare che questa espansione riesca a rendere ancora più scintillante un gioco di ruolo su PC già di ottimo livello. Vedremo se il nostro sogno si realizzerà nel corso dell'autunno.



ISTANTANEA SU: OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

- **Casa:** Codemasters
- **Sviluppatore:** Codemasters
- **Genere:** Sparatutto strategico
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,8 GB, 2 GB RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.codemasters.com
- **Nei Negozi:** Primavera 2008
- **Perché aspettarlo:** Perché è un gioco che si propone di scattare un'istantanea della guerra moderna, senza lasciare spazio a compromessi di nessun tipo. Realismo totale e grande impatto grafico. Ambizioso.

Il fumo e le nebbie faranno parte dello scenario, e resteranno sullo schermo per lungo tempo.





Ci si muoverà su un'area di gioco molto vasta, insieme a veicoli e ad altri commilitoni.

PORTO D'ARMI...

... È quello che servirà per maneggiare armi e mezzi di *Operation Flashpoint 2*, che saranno mostruosamente realistici e riprodurranno fedelmente le proprie controparti reali. Nel gioco si troveranno solo strumenti bellici esistenti, con i quali combattere e spostarsi all'interno delle immense mappe, da esplorare "a vista" per individuare pericoli, percorsi e obiettivi.



MK16 MOD 0

OPERATION FLASHPOINT 2 RISING DRAGON

Quando la guerra si fa drammaticamente reale, è bello accorgersi che è solo una simulazione. E GMC sa bene qual è la differenza.

PER INGANNARE L'ATTESA



ARMA: ARMED ASSAULT

Feb 07, 8

Realizzato dagli autori del primo *Operation Flashpoint*, al momento è il punto di riferimento per il genere. Anche in questo caso, c'è realismo da vendere.

GLI appassionati delle simulazioni belliche dure e pure saranno felici di sapere che è in arrivo, a sei anni di distanza dal primo episodio, un seguito ufficiale del complesso *Operation Flashpoint*, uscito nel 2001 e tanto apprezzato dagli integralisti del genere degli sparatutto strategici.

La grande differenza rispetto al passato è che della sua realizzazione non si occuperà più il team Bohemia Interactive (che ha realizzato il recente *Arma: Armed Assault*), ma un nuovo gruppo che Codemasters, rimasta proprietaria dei diritti sulla serie, ha deciso di mettere all'opera da ben due anni. Fortunatamente, la missione del gioco non è cambiata di una virgola: realismo senza compromessi e libertà totale, il tutto inquadrato in uno scenario politico dall'alto tasso di credibilità.

Operation Flashpoint 2: Rising Dragon è ambientato ai giorni nostri nel lontano Oriente, per la precisione sull'isola di Skira, un fazzoletto di terra nel Mar del Giappone conteso tra Russia, Cina e Stati Uniti a causa delle sue riserve di gas naturale. Sull'isola, a guardia di una stazione d'estrazione, è presente una guarnigione di marine – che sono poi la forza che si controllerà nel corso del gioco. Tutto sembra essere tranquillo quando, in una notte ovviamente buia e tempestosa, le comunicazioni con la terraferma saltano e l'isola viene attaccata dall'esercito di Pechino. Americani contro Russi contro Cinesi, secondo alleanze e strategie che ancora non è dato di conoscere, ma che fanno correre i brividi lungo la schiena, sia per le conseguenze virtuali, sia per il fatto che possa effettivamente accadere.

In tutto questo, lo ammettiamo, non siamo riusciti a trovare sull'atlante geografico l'isola di Skira, per cui siamo giunti alla conclusione che si tratti di un territorio inventato ad arte dagli sviluppatori per meglio ambientare il proprio gioco (com'era accaduto in *Operation Flashpoint*). Tutto il resto, invece, ci è stato giurato che sarà assolutamente fedele alla realtà e permetterà di tuffarsi in un'esperienza che replicherà quella della guerra vera da tanti e terribili punti di vista, a cominciare dal tipo di truppe impiegate. I panni che si potranno vestire, infatti, non saranno quelli di un solo soldato, ma sarà consentito operare come incursore, pilota di elicotteri, artigliere, eccetera.

Chiaramente, anche le armi utilizzate saranno fedeli controparti di quelle reali. Per esempio, per quanto riguarda i fucili automatici, gli sviluppatori hanno posto l'accento soprattutto sul livello di precisione







La grafica è notevole... e pare che lo saranno anche i requisiti di sistema minimi.

NEL DVD
All'interno del DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC, troverete un filmato di *Operation Flashpoint 2: Dragon Rising!*

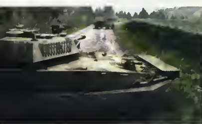
OPERAZIONI IN RETE
Il multiplayer via Internet sarà sicuramente presente in *Operation Flashpoint 2*. Non sappiamo ancora praticamente nulla di questa opzione, ma Codemasters ha garantito che il team di sviluppo è al lavoro per garantire un'esperienza che possa trasmettere le stesse emozioni di quella "offline". Con la libertà di gioco promessa, le mappe enormi e i tanti mezzi da utilizzare, *Rising Dragon* ha le carte in regola per dire la propria in questo combattutissimo campo.



L'isola di Skira presenterà diverse condizioni ambientali, che varieranno in tempo reale.

nei movimenti, nella riproduzione dei materiali, nell'espulsione dei bossoli. Allo stesso modo, anche le granate a frammentazione non si limiteranno a scoppiare e basta, ma lo faranno secondo dei processi di rottura fedeli alla realtà.

Una scelta un po' al limite, a pensarci bene, ma spesso è proprio la ricerca di questo limite a rendere i giochi grandi. La stessa cura sta venendo prestata a tutti gli altri aspetti, comprese le esplosioni, che genereranno un



"LA MISSIONE DEL GIOCO È IL REALISMO SENZA COMPROMESSI"

fumo iperrealistico che resterà sullo schermo a ridurre la capacità visiva dei militari, come avviene su un vero campo di battaglia. Infine, in *Dragon Rising* si potranno pilotare diversi mezzi, nonché muoversi in missione seguendone gli spostamenti. Anche in questo caso, si tratterà di modelli poligonali identici a quelli in uso ai vari eserciti coinvolti.

Veicoli o meno, i movimenti saranno uno degli elementi più importanti del gioco. Come nel primo *Operation Flashpoint*, non si procederà attraverso un sistema di eventi predeterminati, ma ci si potrà spostare all'interno di mappe enormi (si parla di 25 Km quadrati) in cui tutto avverrà in tempo reale, dagli effetti d'illuminazione, alle variazioni climatiche, al dispiegamento dei nemici. Come in una vera guerra, ci saranno degli obiettivi da raggiungere e starà al giocatore riuscire a farlo nella maniera più opportuna, secondo le situazioni e le proprie risorse. Risorse che andranno gestite e centellinate in modo oculato, perché non esisterà modo di aver troppi aiuti "impossibili". Se un soldato verrà ferito, per esempio, non basterà farlo riposare per qualche secondo dietro una protezione, come negli ultimi *Call of Duty*, ma sarà necessario cercare un kit medico per curarlo, altrimenti le sue ferite lo condurranno inesorabilmente alla morte.

Il nuovo progetto di Codemasters è ambizioso e affascinante. Sicuramente, saprà ingolosire i tantissimi fan dell'arte della guerra, che si staranno fregando le mani pensando alla possibilità di gustare un'ennesima, profonda e realistica avventura. Vedremo presto quali e quante speranze *Operation Flashpoint 2* saprà confermare. GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: DEVIL MAY CRY 4

- **Casa:** Capcom
- **Sviluppatore:** Capcom
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GB, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.mythos.com
- **Nel Negozi:** Fine 2007
- **Perché aspettarlo:** Perché sarà tutta azione, che fa sempre bene, e costituisce una sana alternativa ai tantissimi sparatutto.


Nero dovrà vedersela con dei nemici enormi, ma che potrà comunque afferrare con la propria mano.


Anche i boss di metà livello sono tutt'altro che facili da sconfiggere.




Bello, giovane, rampante: Dante deve avere paura di Nero, il nuovo protagonista.

LASCIATE OGNI SPERANZA...

La "Divina Commedia" è un'opera straordinaria, che ha influenzato generazioni di pensatori e non. Il suo fascino è arrivato anche nel lontano Oriente dato che i giapponesi di Capcom hanno pensato bene di chiamare il protagonista dei primi tre episodi di *Devil May Cry* Dante, come il "ghibellin fuggiasco" ben noto a tutti gli studenti italiani Dante è un cacciatore di demoni esattamente come Nero, il nuovo eroe. I due si assomigliano molto e hanno anche gli attributi necessari per assolvere il proprio compito. Peccato che Nero sia convinto che Dante sia un demone, per cui, in questo quarto episodio, deciderà di dargli la caccia. Come finirà questa lotta del bene contro il bene?

DEVIL MAY CRY 4

Abito elegante per una visita all'Inferno. Elegantissimo, possibilmente Nero.

NATO SU CONSOLE

Sebbene i fan del PC abbiano potuto avere un assaggino di *Devil May Cry* con la *Special Edition* dello scorso anno, la serie di Capcom è nata e cresciuta soprattutto su PlayStation 2, console per cui sono usciti in esclusiva i primi tre episodi. Se il primo è stato un vero capolavoro che ha segnato un'epoca, il secondo è stato abbastanza scadente mentre con il terzo ci sono stati evidenti segnali di ripresa. Con questo quarto episodio, *Devil May Cry* arriverà contemporaneamente su PC e sulle console Xbox 360 e Playstation 3.

CHI dà un'occhiata ogni tanto al mondo delle console e chi ama i videogiochi in generale conoscerà il carismatico Dante, protagonista della popolarissima serie *Devil May Cry* targata Capcom.

Anche il PC ha potuto godere di *Devil May Cry 3: Special Edition*, nell'estate dell'anno scorso, ma il piatto forte è in arrivo in inverno, con un *Devil May Cry 4* pronto a invadere i negozi in tutti i formati videoludici disponibili, o quasi.

Il bello di giocare su PC è che la nostalgia del protagonista, Dante, sarà sicuramente minore rispetto a chi ha seguito la serie fin dai primi episodi. In questo quarto capitolo, infatti, si vestiranno i panni di Nero, anch'egli cacciatore di demoni pronto a infilarsi in un misterioso maniero per un'avventura completamente basata sull'azione più serrata.

Devil May Cry 4 è uno di quei giochi in cui si pesta e si spara senza un attimo di respiro, con un ritmo che non lascia spazio ai calcoli e con dei nemici tanto ben caratterizzati, che prenderli a cazzotti è una vera gioia. Nel corso del suo cammino infernale, Nero ha tre armi su cui contare. La prima è la sua spada, con cui combatte ferocemente i demoni in corpo a corpo. La seconda è un fucile a pompa, che porta sulla schiena e che può estrarre alla bisogna. La terza, grande novità di questa edizione, è una mano dotata di poteri soprannaturali e chiamata Devil Bringer, ossia "portatrice del diavolo". In realtà, sarebbe più giusto chiamarla "trasportatrice", dato che è grazie a essa che Nero è in grado di saltare da un lato all'altro dei livelli, aggrappandosi a dei punti specifici allungando la sua mano per decine di metri, così da afferrali.

"SI PESTA E SI SPARA SENZA UN ATTIMO DI RESPIRO"

Oltre a questa funzione di teletrasporto, la mano magica potrà anche attirare a sé i nemici quando stramazzeranno al suolo al termine delle combo, così da continuare a crivellarli di pugni. L'azione, come detto, è frenetica e serrata, soprattutto grazie a dei nemici particolarmente agguerriti.

Nella nostra prova, Nero se l'è dovuta vedere con tre tipi di nemici: quelli normali, i boss di metà livello e i boss finali. Se i primi si sono comportati sostanzialmente come carne da cannone, senza metterlo mai in difficoltà, con gli altri ci sono stati parecchi problemi. Il boss finale, un centauro enorme completamente in fiamme, ha battuto l'eroe ben due volte, dimostrando come il livello di sfida sia abbastanza elevato.

Devil May Cry 4, quindi, si appresta a portare su PC una calda ventata d'azione infernale, puntando soprattutto sulla grande caratterizzazione di tutti i personaggi presenti, dal protagonista ai comprimari. E per i nostalgici, vale la pena di sottolineare che ci sarà anche Dante, con il quale Nero avrà uno scambio non proprio di complimenti.

Insomma, il diavolo potrà anche piangere, ma, da quanto abbiamo visto, c'è solo di che stare allegri.





In *Kane's Wrath*, ogni fazione manderà in campo delle nuove unità.



ISTANTANEA SU: COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** EA L.A.
- **Genere:** RTS
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB, DVD-ROM, connessione a Internet
- **Internet:** www.commandandconquer.com
- **Nei Negozi:** Primavera 2008
- **Perché aspettarlo:** Perché si tratta di una delle serie videoludiche che hanno scritto la storia del genere RTS, e soprattutto perché l'espansione includerà delle innovazioni capaci di elevare la qualità dell'ottimo terzo episodio.

EA A LOS ANGELES!

La divisione losangelina di EA nasce nel 2000, con l'acquisto di DreamWorks Interactive e la successiva fusione con gli studios EA Pacific e i leggendari Westwood Studios. Serie come *Medal of Honor* e le relative espansioni (nei formati PC, Xbox, PlayStation 2, GameCube), *Command & Conquer: Generals – Zero Hour* (PC), *La Battaglia per la Terra di Mezzo I & II*, *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* e il recente *Medal of Honor: Airborne* sono nati nel sud della California.



I nuovi tank della GDI dispongono di un devastante cannone sonico.

COMMAND & CONQUER 3 KANE'S WRATH

Dopo il successo di *C&C 3*, è in arrivo la tanta attesa espansione!

CON l'ultimo episodio sviluppato da EA Los Angeles, i fan dell'epica serie *Command & Conquer* hanno potuto combattere una quarantina di missioni, tre diverse campagne e godersi un supporto multiplayer di primissima qualità (soprattutto, dopo le tempestive patch pubblicate - l'ultima è la versione 1.08).

La Terza Guerra per il Tiberium è iniziata nel marzo del 2047 e ha visto contrapporsi la GDI (Global Defense Initiative) e la famosa Fratellanza dei Nod (un'oscura potenza capitanata dal leader misterioso Kane) per il controllo del Tiberium, un cristallo verde di origine aliena che può rappresentare la più grande risorsa e, allo stesso tempo, il peggior disastro ambientale per il pianeta Terra. Come se non bastasse, nella mischia si sono gettati anche gli alieni biomeccanici Scrin.

Come lascia ampiamente immaginare il titolo dell'espansione, in *Kane's Wrath* il protagonista assoluto sarà Kane – il leader carismatico dei Nod – che godrà di una campagna single player tutta per sé e per il suo gruppo. La trama è una sorta di prequel/sequel ambientato tra la Seconda e la Terza Guerra per il Tiberium: in circa 20 anni verranno affrontati eventi che hanno segnato entrambi i conflitti e il tutto sarà diviso in tre atti.

"LA MODALITÀ GLOBAL DOMINATION PERMETTERÀ DI CONQUISTARE IL MONDO"

Al di là del gradito ritorno di Kane, non c'è dubbio che la più grande innovazione di *Kane's Wrath*, sia l'introduzione di una modalità denominata Global Domination che permetterà al giocatore di conquistare il mondo, scegliendo quali territori attaccare in perfetto stile "Risiko". Insomma, tanti saluti alla struttura lineare a missioni, e libertà assoluta al giocatore. Sulla mappa strategica, le armate non scompariranno dopo uno scontro, ma potranno essere potenziate e trasferite in altri snodi fondamentali per la conquista del pianeta. Non ci saranno veri e propri confini territoriali, al contrario, le basi avranno zone di influenza che cresceranno e si ridurranno, così come il Tiberium aumenterà in modo "dinamico" sulla mappa strategica. Finalmente, la campagna single player sarà parte integrante della mappa di gioco.

Kane's Wrath, comunque, offrirà un nuovo livello di giocabilità e sfruttando le unità e strutture introdotte per ognuna delle tre fazioni disponibili, le sfide in multiplayer si annunciano più agguerrite che mai. In particolare, l'aggiunta di due nuove sotto-fazioni per Nod, GDI e gli alieni Scrin e il loro impatto nell'economia di ogni partita potrebbero rivitalizzare una giocabilità già di per sé convincente.

In conclusione, sottolineiamo che, al contrario dell'attuale tendenza cavalcata dagli RTS di Relic (la serie *Dawn of War*, per esempio), sembra che *Kane's Wrath* non sarà un'espansione a sé stante e richiederà il gioco originale per aiutare la Fratellanza dei Nod a conquistare il mondo.



KUCAN, IN ARTE KAIN

La leggendaria e decennale figura di Kane, interpretata dall'attore Joe Kucan, tornerà in questa nuova espansione, grazie ai soliti spettacolari filmati. Il cast, come sempre, si annuncia stellare: EA ha confermato il pluricelebrato Michael Ironside, Billy Dee Williams, Josh Holloway (vi ricordate "Lost"?) e le attrici di "Battlestar Galactica", Tricia Helfer e Grace Park.



SimCity S

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Simulatore di metropoli
- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** Tilted Mill Entertainment
- **Internet:** http://simcity.ea.com/
- **Data di uscita:** fine novembre 2007
- **Storia degli sviluppatori:** Will Wright e la sua Maxis hanno pubblicato il primo episodio della serie nel lontano 1989 per molteplici piattaforme (tra cui AMIGA, Atari ST, Commodore 64 e PC). Nel 1993 è uscito *SimCity 2000*, mentre nel 1999 *SimCity 3000*. L'ultimo episodio firmato da Maxis è stato *SimCity 4*, pubblicato nel 2003.

Da Will Wright a Chris Beatrice, da Maxis a Tilted Mill, dalla metropoli al cittadino: il nostro inviato Raffaello Rusconi ha scoperto come cambia la vita dei Sims nell'atteso spin-off della serie SimCity.

CITTÀ di Framingham (Massachussett), 50 Speen Street, ore 10.00: appuntamento con Jeff Fiske e Chris Beatrice di Tilted Mill Entertainment.

Dopo l'annuncio a sorpresa di Electronic Arts lo scorso 12 giugno, c'è molta curiosità attorno al nuovo episodio (tecnicamente, si parla di spin-off) di una delle serie videoludiche più amate e vendute di tutti i tempi. Il marchio *SimCity* ha totalizzato, sin dal 1989, la bellezza di 18 milioni di copie e il suo creatore, il leggendario Will Wright, è assurto al ruolo di leggenda nell'industria dei videogiochi. Impegnato nello sviluppo dell'atteso *Spore* (sempre per EA), il game designer originario della Georgia ha passato il testimone nelle sapienti mani di Chris Beatrice e dei suoi ragazzi di Tilted Mill, una software house specializzata nella realizzazione di "simulatori di civiltà/città" che ha al proprio attivo titoli quali *I Figli del Nilo* e *Caesar IV*.

Da questa estate, molti fan di vecchia data hanno accusato preventivamente il colosso EA di voler rovinare la "loro" amata serie. È stata persino organizzata una petizione online. Nel giro di qualche giorno dal fatidico annuncio, sugli infuocati forum di Tilted Mill si sono verificate una serie di scaramucce tra Chris Beatrice e qualche irriducibile fan. Per andare a fondo sulla questione, GMC ha deciso di inviare l'instancabile Raffaello Rusconi fino a Boston, così da incontrare il team di sviluppo e provare il tanto discusso *SimCity Societies*.

CURIOSITÀ

[illegible] costruzione ha [illegible] costo in denaro e nel [illegible] di *SimCity Societies* [illegible] moneta risponde al nome di [illegible]". Qualsiasi edificio, struttura o unità ha un costo e [illegible]ra un profitto. Il tempo, in [illegible]*ity Societies*, è scandito [illegible] nella realtà da un [illegible] giorno-notte di [illegible]

NON È LA VOSTRA ABITUALE SIMCITY!

Come già scritto in precedenza, più che un seguito vero e proprio, *SimCity Societies* sarà una piacevole "variazione" sul tema. L'opera di Tilted Mill cambierà radicalmente prospettiva, ponendo l'accento sulla dimensione umana, anziché su quella urbana. E questo sarà il primo titolo non "griffato" da Maxis Software di Will Wright a raggiungere gli scaffali dei negozi (in prossimità del periodo natalizio).

Non sarà solo il focus a cambiare, ma muterà anche la struttura di gioco, che resterà comunque "aperta" presentando, però, forti limitazioni e una certa linearità nello sviluppo della propria città dei sogni. La decisione di affidare la produzione di *SimCity Societies* a Tilted Mill non è stata casuale: Rod Humble, responsabile della fortunata divisione "Sims" di EA, ha parlato in più di un'occasione con Chris Beatrice e i suoi ragazzi, proponendo loro lo sviluppo di un nuovo concept, di spingere il marchio *SimCity* in una nuova direzione. Insomma, per il colosso americano, spesso accusato di riciclare all'infinito le serie di grande successo, si è trattata di una scelta piuttosto inusuale.

Il primo approccio con *SimCity Societies* può essere esaltante e, allo stesso tempo, spiazzante. Come ci ha confermato Jeff Fiske (capo progetto) – il quale ci ha seguito passo per passo nel nostro incontro – è necessario dimenticare per qualche minuto le precedenti esperienze con i vari capitoli di *SimCity*. "Si tratta di un gioco diverso e siamo molto fiduciosi nel risultato finale", queste sono state le parole pronunciate da Fiske di fronte al nostro sguardo sorpreso. L'obiettivo dichiarato di EA, e dello stesso Will Wright, è quello di attirare nuovi potenziali utenti e per farlo si è deciso di snellire lo stile di gioco, il tutto cercando di mantenere quella profondità e quella qualità che hanno fatto di *SimCity* un prodotto educativo e formativo nel corso della sua carriera quasi ventennale.

NUOVO FOCUS

In un ipotetico viaggio a ritroso nel tempo, *SimCity 2000* (1993) rappresenta la classica "pietra miliare". Da allora, i successivi capitoli

ocieties

TRASPORTI SEMPLIFICATI

In *SimCity Societies*, i collegamenti nella metropoli sono basilari, così come la produzione di energia. Sono disponibili due tipi di strade: quelle urbane e quelle extra-urbane (si parla di sterrati), mentre i mezzi di trasporto prevedono treni e autobus. Il modello di traffico implementato appare molto rudimentale e, per rimediare ai possibili ingorghi, vi basterà posizionare in modo più ragionato le abitazioni e le industrie dove lavorano i Sims.



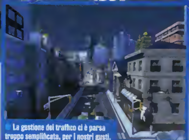
Le ambientazioni proposte sono molto differenti tra loro, com'è possibile notare in queste pagine.



La vita di campagna in *SimCity Societies* può non essere rilassante!

QUESTIONE DI STILE

Prima di iniziare la propria carriera di costruttore, è necessario scegliere uno dei molteplici profili disponibili per creare la società o città dei sogni: può prediligere uno stile ... omantic (European), Industrial, Fun City, pitalist, Normal, Small Town, Cyberpunk ... thoritarian. In base al profilo, ... tramite menu costruzioni, strutture ... unità di un certo tipo. Per esempio, nella "Small Town" ci saranno fattorie, roulotte ed edifici ... richiameranno uno ... "bu...



La gestione del traffico ci è parsa troppo semplificata, per i nostri gusti.

NON SOLO CAMPAGNA

Nel gioco di Tilted Mill sono previste diverse modalità di gioco. Si parte da quella "classica", in cui il giocatore dovrà portare a termine diversi obiettivi per vincere, per arrivare a quella "libera" in cui si potranno sperimentare le proprie preferenze urbanistiche con il solo compito di far funzionare la propria creazione. Naturalmente, si guadagneranno bonus che saranno molto utili nel proseguo del gioco. Non è stata sviluppata, invece, una modalità multiplayer: le sfide saranno limitate "solo" a livello creativo.

della serie sono cresciuti esponenzialmente sia per complessità, sia per quanto riguarda la giocabilità.

Porre il Sim nel "cuore" del gioco cambia in modo radicale la meccanica di qualsiasi episodio di *SimCity*. Qualcuno obietterà che già *City Life*, di Monte Cristo, proponeva dinamiche simili e una variazione sul tema piuttosto intrigante: nello specifico, erano presenti i "ceti sociali" e il sindaco/costruttore della situazione si trovava a soddisfare le esigenze della propria popolazione in modo più articolato.

Dopo aver provato e completato in una manciata di minuti l'esaustivo tutorial preparato dai ragazzi di Tilted Mill, ci siamo gettati nel gioco vero e proprio. *SimCity Societies* presenta un'interfaccia snella, molto intuitiva, dotata di un certo numero di pulsanti con cui interagire. Tradurre in realtà il proprio progetto si rivela essere un'operazione piuttosto semplice: nel giro di qualche minuto, con la supervisione del buon Jeff Fiske riusciamo a costruire delle strade, centrali di energia, abitazioni e persino un centro commerciale per dare un po' di divertimento ai nostri Sims cittadini.

Abituati alla complessità dei capitoli precedenti, restiamo piacevolmente sorpresi dal risultato ottenuto. Il tutto è suggellato da un comparto grafico/sonoro assolutamente piacevole (la grafica in stile cartoon funziona bene) e dalla semplicità dell'interfaccia; e poi, è dannatamente divertente zoomare (la telecamera non è completamente libera) e girare attorno alle proprie costruzioni e osservare i Sims recarsi al lavoro o andare a divertirsi. È importante ricordare che le azioni disponibili in *SimCity Societies* avranno un effetto immediato sui cittadini della vostra metropoli. Ogni Sim, oltre ad avere una vita normale, dovrà portare a casa la classica

> "È importante tenere i Sims felici con luoghi di ritrovo, dando loro un lavoro e un alloggio"

EDIFICI FLESSIBILI

La selezione degli edifici e delle strutture presenti nel gioco dipende dalla tipologia di società scelta tra le numerose disponibili. Cliccando su una banca, per esempio, verranno fornite una serie di preziose informazioni quali il consumo energetico, il costo di mantenimento, i posti di lavoro disponibili e molto altro. È importante conoscere quale tipo di "valore sociale" sia importante sfruttare per generare, così, dei preziosi bonus da utilizzare.



La gestione della telecamera è piuttosto intuitiva, ma non sarà completamente libera.



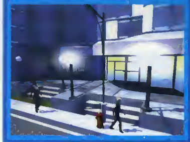
Una metropoli piuttosto triste, non credete? Date un'occhiata a quei palazzoni...

CONDIZIONI PER SBLOCCARE

Per sbloccare alcune [illegible] dovrete soddisfare alcuni requisiti: per esempio, avere un certo numero di cittadini, un tot. di lavoratori [illegible]mente impiegati, oppure raggiungere certi livelli [illegible] cosiddetti "valori sociali"

FIN NEI DETTAGLI

La gestione della telecamera di *SimCity Societies* è molto intuitiva, e permette sempre di trovare una buona visuale. Zoomando, invece, riuscirete a osservare che cosa accade di giorno e di notte nelle viuzze della vostra città, controllando da vicino il comportamento degli amati Sims.





Progettare e posizionare strade non richiederà alcuna laurea in urbanistica!



Quest'ambientazione futuristica e orwelliana è ispirata il mondo dei fumetti.

"MODDISTICA"

Dopo la pubblicazione del gioco, Tilted Mill renderà disponibili una serie di tool di sviluppo che permetteranno di personalizzare ogni singolo aspetto di *Societies*. Si potranno creare degli edifici completamente nuovi, preparare temi musicali, animazioni e unità speciali. Sul sito ufficiale di *SimCity Societies*, tali lavori potranno essere condivisi con tutti gli altri fan del gioco

pagnotta: tanti soldini che permetteranno al giocatore di espandere e perfezionare la propria creazione urbana.

DALLA FANTASIA ALLA REALTÀ

La tipologia e la morfologia dei territori disponibili in *Societies* è piuttosto varia e permette di sbizzarrirsi alla grande: si parte dalla fredda tundra per passare al deserto torrido, agli umidi tropici e alle sterminate praterie. Ogni metropoli sarà un piccolo "microcosmo" e, di conseguenza, sarà necessario prestare attenzione anche alle problematiche ambientali (come l'inquinamento).

Il processo costruttivo si rivela piuttosto lineare e semplice: con un paio di clic si realizzano strade ed edifici in qualsiasi punto si voglia, in completa e assoluta libertà, soprattutto se si considerano le meccaniche dei precedenti *SimCity*. È importante tenere a mente alcuni concetti basilari: i Sims hanno bisogno di un posto in cui vivere, lavorare per essere produttivi e rilassarsi per essere felici. Riuscendo a soddisfare questi principi, si arriverà a sbloccare nuove costruzioni e a completare tutti gli obiettivi preparati da Tilted Mill.

Cliccando con il mouse, sarà possibile controllare in ogni istante le proprietà specifiche di ogni struttura, mentre una barra sopra la testa di ogni Sim dimostrerà il suo grado di felicità. È buona regola ricordare che i Sims necessitano di un posto di lavoro non troppo distante dalla propria abitazione e dai luoghi di svago, così come non vanno trascurati fattori quali criminalità, salute e disoccupazione.

VALORI SOCIALI

In *SimCity Societies* non c'è solo la componente urbanistica da affrontare, ma è necessario prestare attenzione anche a quella sociale. Sono state introdotte sei icone che rappresentano quelli che potremmo definire i cosiddetti "valori sociali" (Produttività, Prosperità, Creatività, Spiritualità, Autorità e Conoscenza).

Come ci spiega Jeff Friske: "Questi parametri sono fondamentali nell'economia di gioco e lo stile di vita degli abitanti rifletterà la vostra scelta iniziale: se desiderate creare una metropoli in perfetto stile cyberpunk, allora dovrete privilegiare alcuni parametri,

RESTYLE DEL NUOVO MILLENNIO

La serie *SimCity* entra finalmente nel nuovo millennio, con edifici renderizzati in un 3D "vero" a differenza di quanto accadeva con la visuale a inquadrature fisse di *SimCity 4*. Il livello di dettaglio è di buona fattura, così come il design "cartoonesco" appare molto ispirato. Il gioco supporterà solo i sistemi operativi Windows XP e Vista, mentre non sono stati resi noti, finora, i requisiti di sistema minimi e consigliati. Nella nostra prova negli uffici di Tilted Mill, *SimCity Societies* ci è sembrato abbastanza fluido nei movimenti della telecamera e nelle zoomate, anche se abbiamo notato qualche rallentamento di troppo con il crescere del nostro agglomerato urbano.





CHRIS BEATRICE

Nonostante il cognome di origine italiana, il buon Chris non parla la lingua di Dante. Beatrice è un cognome piuttosto noto nell'industria videoludica: si tratta di uno dei game designer più famosi nello sviluppare i simulatori storici di civiltà/città. La sua carriera è iniziata nel lontano 1993, in Sierra, con il primo titolo della serie *Caesar*. Con lo studio Impressions Games ha realizzato prestigiose serie quali *Lords of the Realm*, *Faraon*, *Zeus* e *Lords of Magic*, che hanno ottenuto dei buoni riscontri nelle vendite (molte hanno superato abbondantemente il milione di pezzi venduti in tutto il mondo). Nel 2001, Beatrice ha fondato Tilted Mill Entertainment, di cui è presidente e direttore dello sviluppo, e ci ha regalato titoli quali *I Figli del Nilo* e *Caesar IV* e il prossimo *SimCity Societies*. Chris si è diplomato presso il Massachusetts College of Art di Boston e sul suo sito **www.chrisbeatrice.com** è possibile ammirare e scaricare alcune sue illustrazioni.



Volete una società migliore? Create una metropoli che sia un gigantesco parco divertimenti.

L'APPROFONDIMENTO FILOSOFICO



Matteo Bittanti, il nostro filosofo redazionale, ha pubblicato presso l'editore Unicopli, nella collana Videoludica, un libro che ripercorre la storia del simulatore urbanistico creato da Will Wright. "SimCity. Mappando le città virtuali – questo è il titolo dell'opera – cerca di offrire in 260 pagine una panoramica completa su questo videogioco, nato dall'incontro/scontro tra innovazione tecnologica, teorie urbanistiche e cultura digitale. Si tratta di un testo che si rivolge prevalentemente agli appassionati di videogiochi.

se optate per una società di tipo orwelliano, dovrete tenerne in considerazione altri". In poche parole, ogni immobile costruito, qualsiasi struttura edificata e ogni decisione presa influenzeranno la vostra creazione.

Per esempio, privilegiare aspetti quali produttività, prosperità e autorità vi permetterà di costruire una metropoli in perfetto stile "Blade Runner" con grattacieli immensi, maxi schermi, tanta polizia e un forte senso di oppressione (gli abitanti non saranno felici, ma produrranno molto denaro); concentrarsi su elementi quali creatività e spiritualità porterà alla realizzazione di una città più fascinosa e romantica (che ne dite della Ville Lumière?), di contro, il denaro non scorrerà a fiumi (i vostri Sims andranno a divertirsi piuttosto che a lavorare!).

Insomma, è importante tenere i Sims felici con luoghi di ritrovo, dando loro un lavoro e un alloggio. Il tutto prestando attenzione all'inquinamento, al crimine, al consumo d'energia e ai trasporti. Per esempio, troppo inquinamento può generare un cambiamento del clima e avere un Sim ammalato significherà produrre meno reddito. Si tratta di trovare un equilibrio costante tra i "valori sociali", la produzione di energia, lo sviluppo dei trasporti e il flusso di denaro.

COSTRUZIONI DA SBLOCCARE

Come abbiamo già accennato, non tutte le strutture/costruzioni e unità saranno disponibili sin dall'inizio e andranno sbloccate (si potranno utilizzare solo il 15% delle 350 presenti nel gioco).

"Il processo costruttivo si rivela piuttosto lineare e semplice: con un paio di clic si realizzano strade ed edifici in qualsiasi punto"



Lo zoom funziona alla grande e una visuale dall'alto può essere utile a capire come sviluppare il proprio agglomerato.



Produzione di energia e inquinamento: due fattori da tenere sotto controllo continuamente.

COLONNA SONORA

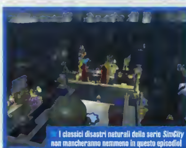
In linea allo stile scelto per la vostra metropoli (quindi [illegible]) dei sogni, sarete accompagnati da una simpatica colonna sonora. Se volete costruire una città giocosa, preparatevi a essere torturati da un tema musicale ispirato ai parchi dei [illegible].



La criminalità sarà un fattore da monitorare costantemente per rendere i vostri Sims più felici.



L'interfaccia di gioco si è rivelata piuttosto funzionale e intuitiva.



I classici disastri naturali della serie *SimCity* non mancheranno nemmeno in questo episodio!

Per ottenerle, il procedimento è semplice: bisognerà raggiungere determinati obiettivi (totalizzare un certo livello di creatività, produttività e spiritualità), mantenere una metropoli in efficienza e il gioco sarà fatto. Tra le costruzioni più bizzarre segnaliamo la scuola dei Clown, la "Spirit Squad Room", il Dojo e il terribile "Ministry of Thought" con i suoi punitivi Men in Black.

In *SimCity Societies*, come ci ha confermato il capo progetto Jeff Friske, l'obiettivo sarà quello di costringere il giocatore a sperimentare nuove situazioni nonché i diversi profili di società che lui e il suo staff hanno preparato.

STRANA COINCIDENZA

SimCity Societies ci è sembrato soffrire della stessa sindrome che aveva colpito il mitico *SimCity 3000*: si tratta della "tendenza" ad accumulare una serie infinita di costruzioni multiple per adempiere ai "valori sociali" e per far funzionare in modo efficiente la propria città...

Come era lecito attendersi, a guarnire il tutto non mancheranno i celebri disastri naturali che hanno caratterizzato da sempre la serie *SimCity*: quindi, preparatevi a terremoti, uragani, incendi, tempeste e persino meteoriti!

Insomma, *SimCity Societies* prova a reinventare il genere dei simulatori di città e non ci resta che attendere ancora qualche mese per giudicarlo nella sua forma completa.

Nel frattempo, ringraziamo Jeff Friske, Chris Beatrice e tutti i ragazzi di Tilted Mill per averci dimostrato che è possibile costruire una società migliore!





QUATTRO CHIACCHERE CON BEATRICE

Quali sono, a tuo avviso, gli aspetti fondamentali da tenere in considerazione nello sviluppo di un videogioco?
Chris Beatrice: Penso che la giocabilità sia il fattore determinante nella creazione di un videogame. Cosa ci spinge a rigiocare per ore e giorni un determinato titolo? Non c'è dubbio che sia il gameplay! Molti colossi "spingono" gli sviluppatori affinché realizzino una bella grafica, animazioni fantastiche o un prodotto ampiamente alla portata di tutti. Il mio obiettivo è di catturare il giocatore, di costringerlo a provare per ore un determinato livello, a portare a termine con ingegno una particolare missione. Cerco di proporre qualcosa di non banale, ma non è facile avere il completo supporto o nessuna ingerenza da parte di chi finanzia il progetto.

Il tuo rapporto con EA: hai notato differenze rispetto all'esperienza con Sierra?
CB: Abbiamo avuto un appoggio totale da parte di EA e una totale libertà nel realizzare le nostre idee. Rispetto alle mie precedenti esperienze con Sierra [ride divertito, N.d.R.], è mutato solo il numero delle persone che lavorano quotidianamente su *SimCity Societies*.

Come mai avete deciso di non aggiungere una modalità multiplayer online?
CB: La sfida è con voi stessi. Non abbiamo voluto proporre sfide a più giocatori perché avrebbe snaturato la struttura e l'essenza stessa di *SimCity Societies*. Potrete dimostrare la vostra abilità nel creare nuovi edifici e unità, o modificando qualsiasi aspetto del gioco. EA ha intenzione di supportare la community e non vediamo l'ora di vedere le prime creazioni. Noi pubblicheremo diversi tool di sviluppo in contemporanea con l'uscita di *Societies*.

Non pensi che questa eccessiva semplicità rischi di allontanare i fan di vecchia data della serie?
CB: È un rischio che abbiamo deciso di correre venendo incontro alle esigenze di EA e accogliendo anche le richieste dello stesso Will Wright, che auspicava un cambio di direzione della serie. Penso che conquisteremo nuovi giocatori e che molti di quegli appassionati che ci stanno criticando si ricrederanno, di fronte alla qualità del nostro lavoro.

Il gioco, per ora, è previsto solo su PC: non pensi che lo stile e la veste grafica che avete scelto si sposino perfettamente con le console?
CB: La domanda dovresti rivolgerla al management di EA. L'unica cosa che posso aggiungere è che *SimCity Societies* non sarà l'ultimo e unico gioco sviluppato per il colosso di Reedwood City.

CODENAME: PANZERS COLD WAR

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Stormregion
- **Sito Internet:** http://85.214.100.252/
- **Data di uscita:** Primavera 2008
- **Storia degli sviluppatori:** Casa di sviluppo ungherese, fondata nel 2000 a Budapest Stormregion è specializzata in giochi strategici in tempo reale e ha realizzato il suo primo titolo (*S.W.I.N.E.*) nel 2001. La sua fama è però legata alla serie di *Codename: Panzers* (2004) ambientata negli scenari europei della Seconda Guerra Mondiale. Sulla stessa falsariga è l'RTS del 2006 *Rush for Berlin*, di cui ha da poco realizzato la prima espansione ufficiale, *Rush for The Bomb*. Di recente, è stata acquistata da 10tacle Studios.

Un misterioso incidente aereo nei cieli di Berlino, una rappresaglia e un'escalation che rischia di degenerare nel più grande conflitto della storia dell'umanità. E se, nel 1949, fosse andata veramente così? Paolo Cupola è volato a Budapest, negli studi di Stormregion, per scoprire come sarebbe cambiata la geografia del nostro pianeta.



■ Tutti i mezzi presenti nel gioco sono repliche fedeli di autentici veicoli e velivoli utilizzati nel corso della Guerra Fredda. Nonostante l'accuratezza storica, però, gli sviluppatori si sono presi qualche licenza anacronistica.



■ In *Cold War*, le nuove unità vengono introdotte realisticamente nel campo di battaglia, talvolta facendo uso di mezzi.

GIOCATE, NON FATE LA GUERRA

Capita sovente che, per la realizzazione di un gioco di guerra, vengano consultati dei consulenti militari – talvolta ex-militari o ufficiali in forza a qualche Corpo. Anche in questo caso, però, Stormregion ha fatto le cose in grande pensando bene di rivolgersi direttamente allo Stato Maggiore dell'Esercito Ungherese che, a quanto pare, ha collaborato entusiasticamente alla realizzazione di *Cold War*. Oltre a una consulenza tecnica di tipo tradizionale o tattico, relativa al movimento delle truppe a terra, la collaborazione dell'esercito è stata determinante soprattutto per la campionatura del rumore dei mezzi, per il comportamento dei velivoli in volo e per la definizione di un modello realistico dello spostamento d'aria a bassa quota generato dai rotori, specie per i fili d'erba nei prati o nei campi [illegible] elicotteri [illegible]

A VOLTE RITORNANO

Benché il tema della Guerra Fredda sia assolutamente inedito per i ragazzi di Stormregion, specializzati nella realizzazione di titoli ambientati nei teatri europei della seconda Guerra Mondiale, l'idea di sviluppare uno strategico in tempo reale tra le due sponde della Cortina di Ferro non è, di per sé, del tutto originale. Tra i tanti motivi d'ispirazione alla base della realizzazione del gioco, citati dal manager John Randall nel corso della propria intervista, una menzione d'onore va certamente al bellissimo *Command & Conquer: Red Alert* di Westwood Studios che, più di dieci anni fa (il gioco uscì nella primavera del 1996) dominò la scena mondiale degli RTS dell'epoca, rappresentando l'unica vera alternativa alla mania dilagante della saga di *Warcraft* di Blizzard (giunta già, nel '96, al suo secondo capitolo). Anche se le goffe, stilizzate animazioni dei soldatini e dei mezzi di *Red Alert* possono far sorridere oggi, se paragonate alle meraviglie offerte dal motore grafico di Stormregion, lo spirito delle due ambientazioni non è poi così dissimile, con una sola rilevante eccezione: mentre gli sviluppatori Westwood si divertirono nel '96 a realizzare nuove, "avveniristiche" strutture (i nostalgici dell'epoca ricorderanno con tenerezza le ingenue "Bobine Tesla" a disposizione dei sovietici, in grado d'incenerire uomini e mezzi mediante l'induzione di fulmini artificiali), *Cold War* è invece basato su una rigorosa ricerca storica e, anche se qualche piccolo anacronismo qua e là farà storcere il naso ai "puristi" di storia militare, i mezzi e le unità del gioco di Stormregion sono assolutamente fedeli ai rispettivi originali impiegati dalle due fazioni in conflitto.



■ *Command & Conquer: Red Alert*, realizzato nel '96 da Westwood Studios, racconta un'immaginaria Guerra Fredda [illegible] in un'Europa "alternativa", che non ha mai conosciuto gli orrori [illegible] della Seconda Guerra Mondiale.

NEL 1949, in uno dei momenti di massima tensione tra le due sponde della Cortina di Ferro, un MiG-9 dell'aeronautica sovietica in avaria entra accidentalmente in collisione con un C-47 statunitense carico di viveri e medicinali, destinati alla popolazione assediata di Berlino.

La violenza dell'impatto è devastante e provoca la caduta del cargo militare americano sopra un edificio occupato da truppe russe, distruggendolo completamente. Scambiando l'incidente per un attacco a sorpresa da parte della NATO, le forze sovietiche reagiscono immediatamente bombardando, per rappresaglia, l'aeroporto Tempelhof della capitale tedesca: è l'inizio di una paurosa escalation che porterà le due superpotenze sull'orlo di un olocausto nucleare...

Inizia così *Codename: Panzers – Cold War*, l'ultima fatica di Stormregion, la casa di sviluppo ungherese specializzata nella produzione di RTS storicamente accurati e ambientati, sinora, nei teatri bellici della Seconda Guerra Mondiale. Da questo punto di vista, *Cold War* rappresenta un esperimento, un esordio degli sviluppatori in un'ambientazione che, per quanto storicamente verosimile, racconta di battaglie e di vicende (fortunatamente) mai avvenute. Pur sviluppando una trama fittizia, il gioco mantiene la stessa impostazione, storicamente accurata, dei capitoli precedenti della serie *Codename: Panzers*.

Nonostante qualche imprecisione, spiegata dal manager di Stormregion John Randall nel corso dell'intervista che potete leggere su queste stesse pagine, tutte le unità, i mezzi e le ambientazioni del gioco replicano, in maniera fedele, veicoli, corpi e strutture dell'epoca. Punto forte di *Cold War*, naturalmente, è la modalità single player che, articolata in 18 missioni, abbraccia un periodo storico che va dal 1949 al 1953. Nella versione beta da noi provata, tutte le missioni sono giocate dalla parte della NATO anche se in Stormregion ci hanno assicurato che, nella sua versione definitiva (prevista entro il prossimo aprile), *Cold War* permetterà di rigiocare tre o quattro missioni anche come sovietici (con obiettivi, naturalmente, complementari).

METTI UN GHEPARDO NEL MOTORE!

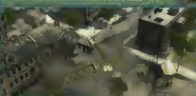
I fan della serie *Codename: Panzers* avranno certamente colto il riferimento a "Gepard", il motore grafico tridimensionale sviluppato internamente da Stormregion e utilizzato in tutti i titoli della serie. Anche *Cold War*, naturalmente, è basato sulla stessa piattaforma. L'engine grafico, però, ha subito un ulteriore "lifting" in occasione dell'ultimo capitolo della saga, assumendo il nome di Gepard3. L'aspetto maggiormente innovativo che differenzia la fisica del gioco, contrariamente a quanto si crede, non è la distruttibilità degli scenari (che, per quanto realistica, è già efficacemente utilizzata anche in altri titoli), quanto la coerenza strutturale, dinamica, degli edifici presenti nelle ambientazioni. Tutte le strutture, in pratica, sono costituite da un numero elevatissimo di "mattoncini virtuali" che le assemblano, ognuno dei quali caratterizzato da precisi parametri fisici di peso, rigidezza, inerzia. La conseguenza principale di questa concezione costruttiva degli scenari è che un pezzo d'edificio distrutto per effetto di una bomba, un missile o più semplicemente un urto, continua a mantenere le proprie caratteristiche fisiche anche dopo l'impatto, proprio come nella realtà. La conseguenza principale di ciò è che esso può colpire, se in movimento, altri edifici solidi, provocandone così il crollo o dando il via a una sorta di "reazione a catena". L'esempio che abbiamo avuto occasione di vedere, e che potete ammirare anche voi sul sito degli sviluppatori (**www.stormregion.com**) è quello di un'enorme gru per costruzioni che, colpita dagli ordigni di un cacciabombardiere, crolla al suolo investendo nella sua caduta gli edifici circostanti. Questi ultimi, travolti da un traliccio d'acciaio di diverse tonnellate in caduta libera, collassano anch'essi in una nuvola di polvere. Alcuni pezzi dei muri originali, a loro volta, danneggiano un altro edificio posto in prossimità di quello principale.



■ La gru d'acciaio in primo piano viene colpita da un ordigno bellico lanciato da un cacciabombardiere americano.



■ La deflagrazione provoca, prevedibilmente, il collasso della struttura metallica che, però, cadendo, investe degli edifici in muratura facendoli crollare a loro volta!



■ Gru ed edificio collassano definitivamente in una nuvola di polvere. Notate la deformazione strutturale subita dal traliccio metallico della gru a seguito dell'impatto.

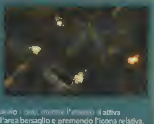


■ Una "prestige flag": la conquista di questi obiettivi è quasi sempre facoltativa però garantisce l'ottenimento di un numero considerevole di "Punti Prestigio": in pratica, il "denaro" del gioco!



■ In certe fasi cruciali della missione, nell'angolo superiore destro viene mostrata automaticamente, in piccolo, un'altra inquadratura. In questo caso, si tratta di un cecchino russo appollaiato in cima a una gru.

UN ATTACCO FACILE FACILE!



A dispetto della complessità di *Cold War*, la gestione dei raid aerei è molto semplificata (come d'altronde accade in altri titoli quali *Blitzkrieg*): il numero di attacchi disponibili per missione è limitato (uno, due o tre, a seconda dei casi), mentre l'attacco si attiva selezionando semplicemente l'area bersaglio e premendo l'icona relativa.

Vero cuore del gioco, ancora una volta, è il motore grafico di Stormregion "Gepard" che, in quest'ultima revisione, giunge a un livello di realismo elevato: oltre alla nuova gestione fisica della distruttibilità degli edifici, l'engine offre delle finezze grafiche notevoli, come i realistici riflessi sulle pozzanghere dei vari livelli o gli effetti d'illuminazione e ombreggiatura che ne animano le ambientazioni. Nulla sembra essere lasciato al caso: dal fumo che si sprigiona da un veicolo in fiamme (e che genera esso stesso un'ombra sul terreno), al movimento dei fili d'erba provocato dallo spostamento d'aria di un elicottero in decollo. Anche l'animazione delle truppe a disposizione dei giocatori è stata curata in maniera spasmodica: gli sviluppatori si sono preoccupati di definire ben 15 diversi movimenti per i soldatini ai comandi del generale da scrivania; i militari virtuali, ora, nei momenti di temporanea inattività, fumano, mangiano, fanno flessioni, chiacchierano tra loro, comportandosi con grande naturalezza e realistica disinvoltura.

Alla base del sistema di gestione delle risorse del gioco, invece di utilizzare (più prosaicamente) del denaro, gli sviluppatori hanno puntato nuovamente su un sistema di "Punti Prestigio" con cui ottenere nuove unità, truppe e mezzi. I punti prestigio, perciò, rappresentano la "valuta" del gioco: al principio di ogni livello, i comandanti disporranno di un "capitale iniziale" prefissato di PP, che saranno liberi di spendere nel corso della missione per acquistare rinforzi e mezzi. Durante lo svolgimento della stessa, però, sarà possibile ottenere nuovi PP conquistando obiettivi (opzionali) segnalati con una bandiera. A differenza di quanto accade in altri RTS, però, i PP non potranno essere spesi immediatamente: non esistono, infatti, edifici che generano unità nel gioco (non ci sono caserme che

"I mezzi pesanti, quali carri e pezzi d'artiglieria, potranno essere recapitati al giocatore tramite elicottero, in prossimità di un eliporto di fortuna"



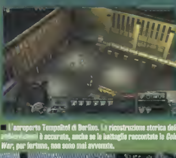


MUSICA DI GUERRA!

[illegible] i giochi strategici, [illegible] colonna sonora rapp[illegible] insostituibile. I rag[illegible] dimostrano una [illegible] per la musica sinfonica, [illegible] loro, "ad accomp[illegible] l'atmosfera di tensione [illegible] gran parte delle m[illegible] La musica è stata com[illegible] per l'esecuzione [illegible] in grande, rivolgen[illegible] della Radio [illegible]

1949: UN CONFLITTO CHE... NON C'È

A differenza degli episodi precedenti di *Codename: Panzers* (che, ispirandosi a vere battaglie della Seconda Guerra Mondiale, offrivano ai giocatori la possibilità di riscrivere alcune pagine della Storia), *Cold War*, pur caratterizzato dallo stesso rigore per le ambientazioni, i mezzi e le truppe dell'epoca, racconta una vicenda che, per fortuna, non è mai avvenuta. L'unico spunto storico documentato riguarda il ponte aereo da e per l'aeroporto Tempelhof di Berlino, nel 1949. Tutto iniziò l'anno prima, quando l'Unione Sovietica decise il blocco della capitale tedesca (occupata, oltre che dai civili, da truppe inglesi, americane e francesi). Il 25 giugno 1948 (il primo giorno dopo l'inizio del blocco) gli Stati Uniti (ma anche Francia e Inghilterra) iniziarono a inviare quotidianamente a Berlino centinaia di aerei (perlopiù C-47 e C-54) carichi di viveri, carbone e medicinali, in aiuto alla popolazione. Il ponte durò complessivamente 462 giorni e terminò solo il 30 settembre 1949. È una collisione (fittizia) tra un MiG sovietico di pattuglia e uno degli aerei da trasporto occidentali a fornire il pretesto, ai ragazzi di Stormregion, per far diventare "calda" una guerra che, per fortuna, è ricordata invece nei libri di storia soltanto come "fredda".



L'aeroporto Tempelhof di Berlino. La ricostruzione storica delle ambientazioni è accurata, anche se le battaglie raccontate in *Cold War*, per fortuna, non sono mai avvenute.



La qualità del motore grafico "Gepard3" si rivela nel realismo delle esplosioni.

sfornano soldati, o fabbriche che assemblano carri)! Ossessionati dal desiderio d'introdurre il massimo grado di realismo possibile, gli sviluppatori hanno deciso di rendere più verosimile l'ingresso delle truppe di rincalzo o dei mezzi di supporto, che ora sfruttano specifici punti d'accesso previsti nello scenario. Potrà capitare, così, che truppe fresche arrivino per treno ed entrino in battaglia passando dalla stazione ferroviaria, oppure sbarchino in prossimità di un approdo fluviale; così i mezzi più pesanti, quali carri e pezzi d'artiglieria, potranno essere recapitati al giocatore tramite elicottero, in prossimità di un eliporto di fortuna.

I PP potranno essere anche investiti nell'upgrade delle unità già presenti. I carri armati potranno essere equipaggiati con dispositivi di mimetizzazione o con sistemi radar portatili, mentre alle squadre di fanteria saranno affiancabili nuovi ufficiali.

La fanteria, in effetti, viene gestita in maniera molto più "personalizzabile" che non in altri RTS: squadre differenti possono essere "assemblate" dal giocatore e l'inserimento degli ufficiali assegnerà alle unità dei poteri "peculiari", come la capacità di costruire delle strutture speciali. I "berretti verdi", per esempio, sono in grado di scavare profondi tunnel sotto la superficie, così da attraversare, nascosti, le linee nemiche e da spostare le proprie truppe in punti strategicamente vantaggiosi.

Molti sono ancora i dettagli in fase di definizione e *Codename: Panzers – Cold War* non vedrà la luce prima della prossima primavera. Tra le righe, però, gli sviluppatori di Stormregion si sono lasciati sfuggire che un demo giocabile potrebbe essere reso disponibile entro un "tempo ragionevole". Possiamo forse sperare in un "Freddo" Natale?

GIOCHI COMPUTER

QUATTRO CHIACCHERE CON JOHN RANDALL

Per carpire qualche dettaglio esclusivo in più su *Codename: Panzers – Cold War*, abbiamo chiesto a John Randall, community manager di Stormregion, di rispondere ad alcune nostre domande.



Prima di addentrarci nei dettagli tecnici, ci piacerebbe sapere cosa vi ha ispirato nella realizzazione di *Cold War*. C'è qualche film, romanzo, fumetto o vecchio gioco in particolare?
John Randall: Sì, anche se non mi sento d'indicare qualche titolo. C'è un po' tutto di ciò che hai detto tra i motivi d'ispirazione del gioco. Oltre a quello, abbiamo visionato una mole enorme di documentari sull'argomento, filmati presi dagli archivi di entrambe le "cortine": dai documentari della BBC a quelli dell'emittente nazionale ungherese all'epoca. Anche qualche vecchio gioco ci ha ispirato nella realizzazione di *Cold War*, ma lasciamo ai giocatori capire quali...

A proposito di realismo storico: abbiamo visto che *Cold War* si articola in un periodo che va dal 1949 al 1953. Alcuni dei veicoli utilizzati dal gioco, così come alcuni velivoli, non erano però ancora presenti in quegli anni. È una scelta o una semplice svista?
J.R.: Una scelta deliberata: abbiamo cercato di rendere il gioco il più divertente possibile e, per farlo, ci siamo concessi alcune licenze, sacrificando l'accuratezza storica. Una delle mie armi preferite, per esempio, è il napalm che, benché storicamente inventato nel corso della Seconda Guerra Mondiale, diventò d'uso bellico comune, specie in aeronautica, solo molti anni dopo. Anche alcuni elicotteri presenti in *Cold War*, in realtà, sono anacronistici, ma ci piacevano così. Bisogna anche dire che si tratta di "piccoli anacronismi", nel senso che tutti i mezzi e le armi presenti sono stati storicamente utilizzati nel corso della Guerra Fredda, solo qualche anno più tardi rispetto agli episodi narrati nel gioco.

Avete pensato a qualche tipo di tutorial per introdurre i giocatori (specie i profani della serie *Codename: Panzers*) alla tecnica di *Cold War*?
J.R.: Sì, ce ne saranno due. Il primo, più generale, illustrerà i principali "meccanismi" che governano la struttura del gioco, come lo spostamento di truppe e mezzi, la gestione delle risorse, la creazione e l'uso delle strutture; il secondo sarà invece focalizzato sulla gestione delle singole unità, soprattutto sulla capacità di alcune truppe di creare piccole strutture di fortuna (come la tenda "pronto soccorso" dei medici o le trincee dei Ranger). Verrà illustrata dettagliatamente, inoltre, la modalità di "upgrade" dei veicoli.

Qual è l'aspetto del gioco meglio riuscito o di cui vi sentite più orgogliosi?
J.R.: La grafica, senza dubbio. Certe volte, facciamo delle prove con i programmatori o i game tester e, mentre testiamo un livello, ci accorgiamo di un effetto grafico assolutamente casuale, cui non avevamo pensato, come un particolare riflesso, involontario, su una pozzanghera per strada o lo strano effetto cromatico dovuto al riflesso di una luce colorata sulla fusoliera lucida di un aereo. È come vivere un'esperienza reale: non sai mai quello che può capitarti. Quando questo succede, sei sicuro di aver fatto un buon lavoro.



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

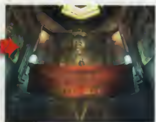
Debuttano i nuovi giochi per spremere al meglio i PC. Chi volesse approfittare dell'occasione per costruire un computer da zero troverà le recensioni di due schede madri: una eccellente e costosa, l'altra meno dotata, ma comunque ottima, considerato il prezzo cui è proposta. Seguono un alimentatore da 720 Watt, potente e silenzioso, e una scheda video di fascia media, adatta a chi non ha troppe pretese.

BIOSHOCK E WIDESCREEN DA RATTOPPARE

DA tempo, su queste pagine consigliamo di orientarsi verso i monitor widescreen. I display con rapporto 16:9 o 16:10 sono comodi nell'utilizzo di tutti i giorni e offrono una visione più spettacolare dei giochi, avvicinandoli, anche solo per proporzioni e tipo di inquadratura, ai film.

Non a caso, tutti i recenti PC portatili montano schermi di tipo wide e, anche per quanto riguarda i desktop, ultimamente i produttori di monitor hanno a listino parecchie offerte sulle varie fasce di prezzo di pannelli wide. L'investimento economico è leggermente più oneroso, ma viene ampiamente ripagato dall'angolo di visuale (FOV – Field Of View, in inglese) maggiore, che garantisce una visione laterale decisamente superiore. Provate a giocare a *Half-Life 2* a 1600x1200 e poi a 1920x1080 per scoprire che, dopo aver sperimentato la seconda opzione, farete fatica a tornare indietro: ci si sente costretti in uno spazio più piccolo e cambia nettamente la percezione dell'ambiente attorno al protagonista, che in 4:3 è come se indossasse dei paraocchi. Abbiamo citato il capolavoro di Valve, ma avremmo potuto prendere come esempio qualsiasi altro gioco, comprese le simulazioni di guida (dove il maggior FOV orizzontale aiuta a capire cosa accade attorno al pilota), di volo e i giochi di strategia.





■ Stranamente, *Bioshock* in 4:3 calcola un'area visiva superiore che in 16:9.

Nonostante il widescreen prenda sempre più piede, le scelte di Irrational Games per *Bioshock* vanno nettamente in controtendenza e hanno suscitato alcune perplessità nei giocatori più attenti. Chi desiderasse godersi l'eccellente sparatutto su un monitor 16:9, infatti, si troverà con un'area visiva "limitata" rispetto ai possessori di schermi 4:3. Sembra assurdo, ma è così.

Invece di aumentare l'angolo di visuale orizzontale nel caso di risoluzioni wide, i programmatori hanno preferito incrementare il FOV verticale in presenza di risoluzioni "standard", offrendo una maggior area visiva ai possessori di schermi più vecchi. Purtroppo, nemmeno mettendo mano ai file di configurazione del gioco è possibile modificare il punto di vista, per adattarlo alle proprie esigenze ed è necessario ricorrere a una utility esterna.

Immediatamente, i forum ufficiali di *Bioshock* sono stati intasati dalle richieste di spiegazioni e anche da qualche critica. Gli sviluppatori non si sono certo tirati indietro e, anzi, hanno spiegato le proprie ragioni, a nostro avviso più che comprensibili. Il titolo è stato infatti realizzato tenendo in mente gli schermi di tipo wide, e quello è il modo più "corretto" di giocarlo. Piuttosto che inserire delle poco estetiche barre nere ai lati inferiore e superiore dello schermo, però, hanno preferito "riempire" tali zone con ulteriori informazioni, di fatto rendendo l'esperienza più "completa" in risoluzioni 4:3.

In ogni caso, Irrational si è dimostrata molto vicina ai giocatori, sia spiegando le sue ragioni, sia annunciando una patch che consentirà d'impostare a piacimento l'angolo di visuale, eliminando quindi il problema. Nell'attesa di questo aggiornamento ufficiale, è comunque possibile puntare il browser all'indirizzo **http://dl.tocaedit.com/bioshockdFOV.zip**, per divertirsi a modificare a piacimento il cosiddetto FOV.

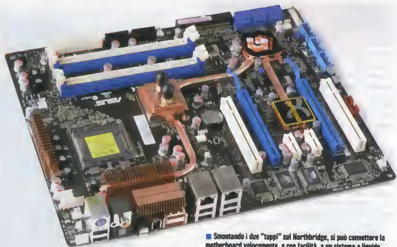
"I forum ufficiali di *Bioshock* sono stati intasati dalle richieste di spiegazioni e da qualche critica"



ASUS EXTREME BLITZ

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 280

Caratteristiche Tecniche
Socket: 775
Chipset: P35
Supporto Dual-VGA: Crossfire
Schede di rete: 2 Gigabit Ethernet
PCI-E: 2 x 16X, 3 x 1X
PCI: 2
BUS: fino a 1.333 MHz



Smontando i due "tappi" sul Northbridge, si può connettere la motherboard velocemente, e con facilità, a un sistema a liquido.

CHE Asus sia fra i produttori di motherboard più attenti ai giocatori ci è noto, ma l'ultima scheda della serie RoP (Repubiic of Gamer) ci ha veramente lasciati a bocca aperta.

Non solo per il prezzo, decisamente elevato, ma anche per l'incredibile attenzione dedicata a ogni aspetto e, soprattutto, per il nutrito corredo di accessori, che in qualche misura giustifica l'esborso. Aprendo l'ingombrante confezione, ci si trova davanti a una scheda basata sul chipset P35 di Intel, quindi in grado di supportare le nuove CPU con bus a 1.333 MHz e le veloci quanto costose memorie DDR3. È stato mantenuto il tipico sistema di raffreddamento a heatpipe della serie ROS, ulteriormente migliorato in questa incarnazione con dei comodi plug sul dissipatore del Northbridge. Questi permettono di connettere la Blitz a un sistema a liquido, velocemente e senza smontare alcunché (è sufficiente svitare i tappi e collegarci i tubi del vostro impianto). Non dovrete nemmeno impazzire nella ricerca degli adattatori corretti: all'interno della confezione sono già presenti numerosi raccordi compatibili con i tubi di diametro più diffusi.
Se desiderate realizzare un sistema fanless, cioè privo di ventole, potete anche installare due minuscole ventoline praticamente mute, che muovono quel minimo d'aria necessario per non far surriscaldare le componenti.
Se, invece, siete fra coloro che preferiscono una ventilazione elevata, potete sfruttare l'occasione per dotarvi di numerose ventole a basso regime di rotazione, da collegare comodamente ai ben otto connettori disponibili a tale scopo. Una volta installate le relative utility, riuscirete a controllare e comandare il funzionamento di tutte le ventole, decidendo di volta in volta se ridurre al minimo il rumore o garantire un elevato flusso d'aria, secondo le vostre esigenze e, soprattutto, le temperature del sistema. Interessante, a questo proposito, la possibilità di installare due ulteriori sensori per la temperatura, da posizionare a piacimento, che si aggiungono a quelli già presenti i quali monitorano la scheda madre, la CPU, il Northbridge e il Southbridge.

> "Per quanto riguarda l'overclock, questa motherboard è un sogno"

Le peculiarità interessanti non finiscono qui e gli "smanettoni" saranno lieti di scoprire che il tasto per resettare la CMOS è facilmente accessibile anche a computer chiuso, vicino alle porte USB, e che è presente un piccolo display LCD che mostra tutte le informazioni sul POST. Tale display è dotato di un lungo cavo, che permette di posizionarlo sul lato frontale del case, o anche sulla scrivania.
Per quanto riguarda l'overclock, come facilmente intuibile, questa motherboard è un sogno.
È possibile intervenire in maniera molto precisa su una miriade di parametri e, come già detto, tenere sotto controllo la temperatura e il voltaggio di ogni chip fondamentale per il sistema. Infine, chi è interessato a realizzare un sistema CrossFire, riuscirà ad avvantaggiarsi della tecnologia Crosslink, che elimina il collo di bottiglia del PCI-E che, in molte configurazioni, impedisce di ottenere prestazioni ottimali.
La dotazione comprende, infine, una versione completa del gioco *S.T.A.L.K.E.R.*: niente male, anche a fronte di un prezzo di vendita stratosferico.



Un'altra motherboard da sogno da Asus. Potentissima, espandibile ed eccellente per ottenere overclock estremi. Anche la dotazione è impressionante, con connettori, adattatori di ogni tipo e, non ultimo, il recente *S.T.A.L.K.E.R.*

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

TORNA SIDEWINDER

Riesumando un nome che a molti ricorderà i vecchi joypad e i volanti nati ai tempi di Windows 98, Microsoft ha presentato il SideWinder Mouse, nel tentativo di ostacolare lo strapotere di Logitech e Razer. Caratterizzato dagli ormai immancabili 2.000 DPI, il SideWinder vanta un display LCD utilizzabile per visualizzare la risoluzione adottata o il numero di munizioni rimanenti, una serie di pesi per configurare il bilanciamento della periferica, un tasto "quicktum" che dovrebbe offrire un istantaneo spostamento di 180 gradi e un pulsante capace di aprire il Games Explorer di Vista. Due tasti laterali e una rotella particolarmente adatta per passare tra i vari tipi di armi completano un prodotto che non mancheremo di recensire nei prossimi numeri di GMC.

BUS INATTESO

I primi Intel Core 2 Extreme basati sull'architettura Penryn non solo integreranno 4 core in una singola piastra di silicio, ma saranno muniti di bus a 1.666 MHz. La notizia, sebbene non ancora ufficializzata, è trapelata durante il lancio ufficiale dei nuovi processori Xeon basati su geometria a 45 nm, tra cui spiccano due modelli a 2,8 e 3 GHz, muniti del nuovo front side bus. Tale velocità di connessione con il Northbridge sarà raggiungibile da tutte le schede P35 e X38, dopo un opportuno aggiornamento del BIOS, e risulterà particolarmente efficace in abbinamento a memorie DDR3 di pari frequenza. È confermata, invece, la notizia riguardante il cambio di nome dei Core 2 in uscita del 2008, che perderanno le diciture Quad e Duo e si affideranno alla sola numerazione per indicare il quantitativo di core.

AGEIA CI RIPROVA

Il produttore del primo processore dedicato esclusivamente all'accelerazione delle simulazioni fisiche non si lascia scoraggiare dallo scarso successo delle schede PhysX, e cerca di entrare nel mercato dei PC portatili. La PPU P100M verrà proposta ai produttori dei cosiddetti

GIGABYTE GA-MA69GM-S2H

Produttore: Gigabyte
Distributore: Gigabyte
Internet: www.giga-byte.com
Prezzo: € 59

Caratteristiche Tecniche
Socket: AM2
Chipset: 690G
Supporto Dual-VGA: No
Schede di rete: 1 Gigabit Ethemet
PCI-E: 1 x 16X, 1 x 1X
PCI: 2
Uscite video: VGA, DVI, HDMI, Component, TV-Out



La scheda è in formato Micro-ATX, e può essere integrata anche in case decisamente minuscoli: per un HTPC o un PC da portare al LAN Party, è l'ideale.

NON sempre è necessario spendere cifre da capogiro per avere una buona motherboard. Se un prodotto eccellente costa solitamente uno sproposito, ma include funzionalità utili solo a una misera percentuale di appassionati, va detto che è molto facile trovare prodotti buoni per molto meno.

Si deve rinunciare all'overclock estremo, così come a una dotazione comprensiva di tutto, ma considerato il risparmio, spesso non ci si può lamentare troppo, anche se si utilizza il PC soprattutto per giocare. Il modello di Gigabyte preso in esame ci ha colpito sia per le minuscole dimensioni, sia per alcune interessanti scelte, che potrebbero rendere la GA-MA69GM-S2H appetibile anche a utenti piuttosto esigenti.

Come per tutte le nuove motherboard Gigabyte, è possibile configurare molti parametri, anche relativi all'overclock, direttamente da Windows tramite il comodo EasyTune, così come è consentito aggiornare il BIOS dal sistema operativo, evitando la linea di comando da DOS e i rischi connessi all'operazione, grazie al doppio BIOS che elimina del tutto i rischi dell'operazione di flash. Sono supportate tutte le CPU AMD su slot AM2, comprese quelle più recenti, e c'è modo di decidere se sfruttare o meno la scheda video integrata. Naturalmente, le prestazioni sono pessime, in termini videoludici, ma sullo slot PCI-E 16x è consentito installare qualsivoglia GPU. L'aspetto più interessante della scheda video integrata nel chipset AMD 690G è il supporto per il protocollo HDCP e per l'uscita HDMI (che si aggiunge a quelle VGA, DVI, Component e S-Video), che consente di connetterla a un impianto Home Theater senza bisogno di scomodi adattatori. Se guardate degli HD-DVD o Blu-ray, tutto il peso della decodifica cadrà sulle spalle della CPU, quindi dovrete dotarvi di almeno un Athlon 64 5000+ per avere la certezza di visionare senza scatti anche i film in HD più pesanti. Siamo rimasti positivamente colpiti dalla scheda audio che, pur economica, supporta il DTS connect, permettendo di inviare un segnale digitale in formato DTS multicanale, evitando i miseri DAC integrati.

> "È possibile configurare molti parametri direttamente da Windows"

Le nostre prove hanno evidenziato un buon comportamento nei giochi (utilizzando una scheda video adeguata, e non quella integrata), e anche un discreto margine di overclock, che sebbene non consenta di superare alcun record, concede quantomeno di potenziare leggermente il computer. La GA-MA69GM-S2H è una scheda madre senza grosse pretese, che però risulta competitiva nella sua fascia di prezzo. Non la consiglieremmo mai a un ultra-appassionato, a meno che la utilizzi per un HTPC (dove si rivela molto buona, grazie anche alla dissipazione completamente passiva), ma un giocatore con budget molto ristretto potrebbe trovarla interessante.



Può essere difficile rimanere affascinati da una scheda madre tanto piccola, eppure la Micro-ATX di Gigabyte offre prestazioni notevoli e un discreto margine di overclock. Considerato il prezzo, non ci si può lamentare della qualità.

7

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

"desktop replacement" rivolti ai videogiocatori e potrà essere integrata direttamente sulla motherboard. Per ora, solo Dell ha annunciato due configurazioni XPS munite di PPU, ma il processore di AGEIA dovrebbe trovare posto a breve anche in alcuni laptop di AlienWare. AGEIA spera che il successo di *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* e l'arrivo di *Unreal Tournament 3* rivitalizzino l'interesse verso il proprio chip dedicato alla fisica, la cui distribuzione grava ormai quasi elusivamente sulle spalle di BFG, dato che Asus ha temporaneamente smesso di produrre schede PhysX.

UN NERO ATHLON

Spetta all'Athlon 64 X2 6400+ il compito di porre termine alla lunga vita dei processori AMD basati sulla prima architettura a 64 bit. Operante a 3,2 GHz, munito di due core, 2 MB di cache L2 e di un divisore finalmente in grado di sfruttare appieno le comuni DDR2 a 800 MHz, il 6400+ viene proposto in un numero limitato di esemplari e racchiuso in un'elegante scatola completamente nera. I 200 MHz aggiuntivi, rispetto al modello 6000+, non permettono al nuovo arrivato di competere con i Core 2 E6850, con cui condivide la fascia di prezzo dei 300 euro, ma offrono ai possessori di schede AM2 la possibilità di sconfiggere nei benchmark i Core 2 E6700.
Il 6400+ è prodotto con processo a 90 nm, e consuma 125 Watt a pieno carico.

DISPLAYPORT SI AVVICINA

Le caratteristiche della GPU R680, che dovrebbe debuttare a fine anno su un nuovo Radeon compatibile con le DirectX 10.1 e dotato di shader 4.1, rimangono avvolte nel mistero. ATI, però, ha ufficializzato l'intenzione di abbinare l'interfaccia displayport alla sua prossima generazione di VGA e ha già iniziato a effettuare alcuni test di compatibilità impiegando delle versioni modificate dei Radeon HD attuali. Tale notizia e il contemporaneo annuncio di un monitor Samsung munito della medesima porta (un LCD da 30 pollici basato su pannello

ENERMAX INFINITI

- **Produttore:** Enermax
- **Distributore:** Enermax
- **Internet:** www.enermax.com
- **Prezzo:** € 189

Caratteristiche Tecniche
Potenza massima: 720 Watt
+3,3V: 25 A
+5V: 30 A
+12V1: 28 A
+12V2: 28 A
+12V3: 28 A

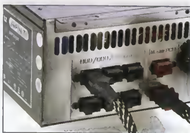
FRA gli alimentatori migliori che ci sono capitati fra le mani, l'Enermax da 1.000 Watt è quello che ci ha impressionato in virtù dell'eccellente qualità costruttiva, della capacità di reggere qualsiasi carico di lavoro e anche dell'eccellente silenziosità.

Si tratta, però, di un modello molto costoso, caratterizzato da una dimensione tanto elevata da renderlo difficilmente installabile in case che non siano tower e, soprattutto, esagerato anche per l'utilizzo su computer estremi. Quanti giocatori, pur se disposti a spendere, sono dotati di quattro CPU e quattro schede video (tanti ne supporta il mostro da 1.000 Watt)?

Il modello da 720 è ugualmente molto potente e sufficiente a gestire una mole di periferiche superiore anche alle esigenze dei giocatori più "impallinati". Le tre linee da 12V, oltre all'elevata efficienza, gli permettono di alimentare senza problemi due CPU Quad Core, tre GPU e ben 18 dischi fissi.
È, però, decisamente più contenuto, quanto a dimensioni, rispetto al 1.000 Watt e può essere facilmente installato nella maggior parte dei case, anche se di media o piccola taglia.

La sua struttura modulare, che consente di collegare solo gli spinotti realmente utilizzati, contribuisce a semplificare l'installazione e a ridurre la fastidiosa massa di cavi che si crea all'interno dei case. Per quanto riguarda la dotazione di connettori, non si possono fare appunti a Enermax, essendo disponibili tutti quelli necessari, compreso il nuovo spinotto a otto poli per le schede video, che ha visto il

"È l'alimentatore più adatto a una configurazione molto spinta"



suo debutto sulle Radeon HD 2900 XT. Nonostante le dimensioni ridotte, la rumorosità rimane molto bassa grazie alla ventola da 13,5 cm, che svolte egregiamente il proprio lavoro anche a bassi regimi di rotazione.

Abbiamo apprezzato anche la funzione CoolGuard, che mantiene attive le ventole (di sistema, non solamente quelle dell'alimentatore) per qualche minuto dopo lo spegnimento del sistema. Se la temperatura allo spegnimento è inferiore ai 45 gradi, le ventole funzioneranno per ulteriori 10 secondi prima di zittirsi del tutto; in caso contrario, continueranno a girare sino ad aver mantenuto questo valore per almeno due minuti.
Una soluzione intelligente, che contribuisce a garantire nel tempo il funzionamento anche di configurazioni molto spinte o silenziose, tipicamente caratterizzate da una temperatura al limite delle componenti.

L'Enermax Infiniti, a nostro avviso, è l'alimentatore più adatto a una configurazione molto spinta - se non ci si vuole rovinare inutilmente per un'unità più potente, che rimarrebbe poco sfruttata. Il prezzo non è basso, ma è allineato con la potenza e la qualità della periferica.





Le dimensioni dell'Infiniti sono "umane", al contrario del fratello maggiore da 1.000 Watt. Fortunatamente, l'unità rimane molto silenziosa.

Non è l'alimentatore più potente in commercio, ma eroga abbastanza Watt da far funzionare senza sforzi anche le configurazioni più spinte. La realizzazione, come accade con tutte le unità di Enermax, risulta impeccabile.

8½

S-PVA, previsto per la prima metà del 2008) sottolineano il forte interesse dei produttori verso questo nuovo standard, creato per sopperire ai limiti di DVI e HDMI, e capace di inviare un segnale video WQXGA (2560x1600) abbinato a 8 canali audio da 192 KHz e 24 bit. Alcune indiscrezioni riguardanti gli sviluppi della serie R600 sono comunque trapelate: a breve dovrebbero apparire sul mercato le schede 2950 Pro (320 stream processor e bus da 256 bit) e le più economiche 2900 GT e 2900 Pro (160 stream processor operanti a frequenze vicine ai 600 MHz), strettamente legate alle specifiche DirectX 10.0.

IMAC RINNOVATI

Uno chassis d'alluminio anodizzato profondo pochi centimetri riesce a contenere tutti i punti di forza hardware della nuova gamma iMac di Apple. Basati su processori Core 2 Duo, abbinati a memorie DDR2 da 667 MHz, i nuovi arrivati sono disponibili in quattro versioni con monitor widescreen da 20 e 24 pollici. La configurazione più costosa, l'unica che andrebbe presa in considerazione da un videogiocatore che desideri affiancare Vista o XP a Mac OS X (nonostante il prezzo di 2.219 euro) integra un processore a 2,8 GHz, 2 GB di RAM, un hard disk SATA da 500 GB e un Radeon HD 2600 Pro con 256 MB di GDDR3. Completano il tutto una tastiera ultrasottile, un masterizzatore DVD 8x, una webcam HD, una veloce connessione Wi-Fi basata sul nuovo standard 802.11n e la possibilità di utilizzare un secondo monitor LCD. Pagando un ulteriore sovrapprezzo, è possibile sostituire l'hard disk con un modello da 1 TB e raddoppiare la RAM a 4 GB, in modo da sfruttare appieno i 64 bit della CPU.

BLU-RAY DI SERIE

Solitamente presenti solo negli Home Theater PC più evoluti, i masterizzatori Blu-ray iniziano finalmente a trovare posto anche nelle configurazioni dedicate ai videogiochi. Responsabile dell'inedita soluzione è AlienWare,

MSI NX8600 GT OC EDITION

- **Produttore:** MSI
- **Distributore:** MSI
- **Internet:** www.msi-computer.com
- **Prezzo:** € 139

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 580 MHz
Frequenza RAM: 1,6 GHz
RAM: 256 GDDR3
Stream Processor: 32
BUS: 128 bit

COME abbiamo più volte ribadito, l'attuale fascia media del mercato delle schede 3D non è eccezionale, anche se alcuni modelli possono essere allettanti in virtù del supporto alle DirectX 10, dell'accelerazione video e del prezzo tutto sommato accessibile.

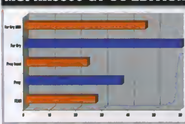
I modelli 8600 GT, in particolare, sono i più economici e, con l'esclusione delle frequenze di lavoro, sono identici a quelli superiori, i GTS. Questo mese, abbiamo messo sotto torchio la NX8600 GT OC, cioè Overclock Edition. La differenza dal modello base consiste nel fatto che esce dalla fabbrica già overclockata, con un core che viaggia a 40 Hz in più rispetto a quello del modello base (funzionando, quindi, a 580 MHz) e con delle memorie spinte 200 MHz oltre, arrivando a 1.600 MHz. Il sistema di raffreddamento non è quello standard: MSI ha optato per un dissipatore lamellare con al centro una ventola relativamente silenziosa, ma non certo silenziosa.

Abbiamo subito tentato un ulteriore overclock, ma i risultati sono stati abbastanza deludenti, dal momento che siamo riusciti a spremere solamente un'altra quarantina di MHz per la GPU e altrettanti per le memorie. Questi risultati poco eclatanti, a nostro avviso, non sono da imputare al dissipatore poco efficiente, quanto all'assenza di un connettore d'alimentazione. Anche spinta al limite, infatti, la scheda continua a funzionare a temperature accettabili, ben sotto i limiti di guardia. Sospettiamo che sia proprio l'impossibilità di fornirle abbastanza potenza che ne limita le prestazioni in overclock rispetto alla sorella GTS. Teoricamente, si può tentare di andare oltre effettuando un overvolt del bus PCI-E tramite il BIOS, ma dubitiamo si riescano a fare miracoli anche in questo caso, soprattutto sulle memorie, che sono quelle più importanti per garantire migliori prestazioni in ambito videoludico.



L'assenza di un connettore d'alimentazione limita fortemente il potenziale di overclock.

> "Offre le prestazioni più soddisfacenti nella sua fascia di prezzo"



Se non si vogliono azzardare tentativi per trovare il miglior compromesso fra prestazioni e stabilità, ci si può affidare alla tecnologia DOT II Express, che si occupa di tenere sotto controllo la temperatura delle varie sezioni della scheda, quindi di alzare o abbassare di conseguenza le frequenze di lavoro. Funziona piuttosto bene e non richiede alcuna conoscenza da parte dell'utente, benché non sia consentito appoggiarsi a essa per "tirare" la scheda sino ai limiti fisici. Purtroppo, non è offerto alcun programma a corredo, ma considerando il prezzo molto basso, è un problema che passa in secondo piano.

La NX8600 GT OC Edition è una delle migliori implementazioni del chip GeForce 8600, per lo meno valutandola in ambito videoludico: costa poco e offre le prestazioni più soddisfacenti nella sua fascia di prezzo, se comparata agli ultimi chip prodotti da AMD e NVIDIA. C'è anche da dire che una X1950 Pro è nettamente più veloce e, attualmente, viene venduta attorno ai 150 euro. È vero che la X1950 non ha il supporto alle DirectX 10, ma bisogna riconoscere che la 8600, pur supportandole, non è in grado di far girare adeguatamente i giochi sfruttando queste librerie.

Passando all'ambito multimediale, la NX8600 GT è capace di accelerare senza problemi i filmati HD in H.264, ma non supporta i VC-1, che dovranno essere decodificati dalla CPU. Sotto questo profilo, i prodotti AMD della serie 2600 sono più adeguati, nonostante dei driver non all'altezza di quelli NVIDIA.



Il rapporto qualità prezzo rimane a favore delle vecchie GPU DX 9, come la X1950 Pro, decisamente più veloci nell'eseguire i giochi. La scheda di MSI supporta anche le DX 10, ma è troppo lenta per i titoli che le sfruttano.

6½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

che da alcune settimane propone i suoi sistemi desktop Area-51 e Aurora anche in una versione corredata di masterizzatore LG. Capace di raggiungere la velocità di scrittura 4x, l'unità riesce a riversare in forma ottica 50 GB di dati in circa 20 minuti, ed è compatibile anche con tutti i supporti DVD e CD. L'inserimento dell'unità al posto del classico DVDRW eleva il prezzo della configurazione di 600 dollari (circa 440 euro). Gli utenti più pazienti possono però optare per la più economica versione 2x, dal costo di 200 dollari (circa 150 euro).

FAME DI GB

I limiti dei BIOS meno versatili e dei sistemi operativi a 32 bit non sembrano impensierire OCZ, che ha annunciato un kit dual channel DDR2 da 4 GB, basato su due moduli da 2 GB ciascuno. Le Titanium PC2-5400 AM2 Special sono, come il nome lascia intuire, dedicate espressamente alle motherboard per processori AMD e sfruttano l'indirizzamento a 11 bit dei controller integrati negli Athlon 64 per sopperire, dal punto di vista delle prestazioni, al limite di velocità di soli 667 MHz. Alla frequenza di default, le capienti OCZ hanno valori di latenza 5-5-5-15, che possono essere conservati anche in presenza di un lieve overclock, avvicinando la tensione d'esercizio a 2V.

FIBRE PER I BASSI

Panasonic ha brevettato una tecnologia, chiamata Nano Bass Exciter, capace di migliorare la capacità di riproduzione delle frequenze più basse da parte degli speaker di piccole dimensioni. Alla base del brevetto, c'è una speciale fibra di carbonio porosa che, sottoposta alle vibrazioni tipicamente prodotte dalle note più basse, si ammorbidisce diminuendo la pressione interna dello speaker, emulando il comportamento dei diffusori di maggiori dimensioni. La nuova tecnologia, accolta positivamente da chi ha potuto testarla direttamente, dovrebbe trovare diffusione nei PC portatili e nei pannelli LCD e Plasma, da sempre afflitti da una cronica debolezza delle frequenze inferiori ai 1.000 Hz.

P1i



- Produttore: Sony Ericsson
- Internet: www.sony ericsson.com
- Prezzo: intorno ai 500 euro

MENTRE il mondo dei giocatori attende con trepidazione nuove rivelazioni sull'annunciato "PlayStation Phone" (la cui progettazione – seppur in fase embrionale – è stata ufficializzata da Peter Ahnegard, "executive" di Sony Ericsson, alla Games Convention tenutasi a fine agosto a Lipsia), la casa nippo-svedese continua a sfornare nuovi luccicanti smartphone, nella speranza di rosicchiare qualche quota di mercato a danno di Nokia, Motorola e Samsung.

Ultimo nato della "serie P", il P1i rappresenta, per certi versi, la risposta di Sony Ericsson al "Pearl" di BlackBerry. I fan del produttore canadese riconosceranno immediatamente il tastierino a "doppia lettera" che ha fatto la fortuna (ottenendo un grande successo di pubblico, specie tra gli adolescenti) del Pearl di BB. In realtà, seguendo una tendenza che si sta ormai diffondendo da qualche mese, questo elegante (e costoso) terminale si avvicina più agli standard di un piccolo palmare, che a quelli di un telefono di tipo tradizionale: l'ottimo schermo antiriflesso "touch screen" (240x320, 262.000 colori), con pennino in dotazione, ben si presta a un uso "professionale" del dispositivo, grazie anche all'ottima dotazione di applicativi dedicati.

Secondo le dichiarazioni dei portavoce di Sony Ericsson, però, il P1i ha anche una vocazione "ludica" e di svago, grazie alla presenza di una radio RDS e di un lettore MP3 incorporato, oltre alla piena compatibilità con le midlet (e quindi con i giochi) Java. La compatibilità è buona, bisogna ammetterlo, ma il telefono è "ingiocabile", a causa della pessima tastiera (con degli improponibili, giganteschi "tasti a bilanciere", che fanno saltare i nervi anche solo nella composizione di un semplice SMS) e dell'assenza di un joystick centrale. Continuate ad attendere il PlayStation Phone. È meglio…

Bello da ammirare, impossibile da giocare a causa della pessima tastiera, totalmente inadatta al gaming. 5

- Eccellente display antiriflesso
- Ottima memoria RAM

- Pessima tastiera
- Prezzo eccessivo

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

METAL SLUG MOBILE 3



I coin-op della seria *Metal Slug* continuano ad attirare torme di appassionati cha preferiscono la sempiica, adrenalinica e demenziala giocabilità dei bizzarri soldatini digitali di SNK ai più complessi cabinati di Sega, Namco e compagnia bella. Grazie a un accordo in esclusiva con SNK, I-Play produce da anni (la prima versione è del 2004, quando I-Play si chiamava ancora Digital Bridges) la conversioni per telefonino dei vari *Metal Slug*. Già caratterizzati da un ottimo livello qualitativo negli episodi precedenti, con *Metal Slug Mobile 3*, I-Play definisce un nuovo standard di grafica, animaziona e giocabilità nel mondo dei giochi Java. Combattimenti corpo a corpo, mezzi aerei, navali e terrestri, bazooka a pezzi d'artiglieria sono i semplici ingredienti con cui I-Play ha confezionato questo piccolo, ma imperdibile capolavoro! Aziona, velocità e tanto humor vi conquisteranno sin dalle prime partite. Da provare!

- Produttore: I-Play
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.iplay.com

Un coin-op dentro se telefono: sembra incredibile, ma funziona. Provare per credere! 9

Provato

GUITAR LEGEND: GET ON STAGE!



Autentico viaggio nella storia del rock, dagli Anni '80 a oggi, *Guitar Legend* è il primo gioco musicale per telefonino della storia. Chiaramente ispirato alla serie per console *Guitar Hero* di Activision, *Guitar Legend* cerca idealmente di replicarne il sistema di controllo, basato sulla corretta pressione dei tasti giusti al momento giusto, eseguendo il tutto "idealmente" a tempo di musica. Otto sono i brani contenuti nel gioco, tutti famosissimi: si va da "Message in The Bottle", dei Police, al celeberrimo "Smoke on The Water" dei Deep Purple, passando attraverso Scorpions, Iron Maiden e altre leggende. L'idea è simpatica, ma la qualità del sottofondo musicale (tradizionale spina al fianco dei giochi java), in questo caso, è determinante. Nella versione che abbiamo provato (su Nokia 6630), questo aspetto sembra piuttosto lacunoso, oltre a presentare un fastidioso "blocco" temporaneo del brano ogni volta che si preme un tasto. Se vi piace il genere, però, al momento non c'è altro…

- Produttore: Gameloft
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.gameloft.it

Carino l'idea, ma tecnicamente c'è ancora qualcosa da sistemare, almeno su alcuni terminali. 6

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio…

IL RITORNO DEL RE…

… il "re" del mobile gaming, naturalmente. Dopo tre anni, torna il Nokia N-Gage, unico vero ibrido console-telefono apparso finora sulla scena. Nokia lo ha annunciato alla stampa di tutto il mondo: "Abbiamo imparato dai nostri errori", ci ha detto Mark Ollila, direttore esecutivo della strategia e della tecnologia dell'area giochi di Nokia, in un'intervista esclusiva a pochi passi dalla Torre di Londra. "Il vecchio N-Gage non è riuscito a fare breccia nel cuore degli hardcore gamer, perché non poteva competere con lo stato dell'arte della tecnologia del gioco: le potenzialità tecniche dell'N-Gage, benché più che rispettabili per un telefono di allora [si parla del 2003, N.d.R.], non potevano sostenere il confronto con lo standard offerto da altri dispositivi portatili, come il Game Boy Advance o con altre piattaforme domestiche come la PlayStation 2". "Oggi la strategia è diversa", ha continuato Mark, "non ci rivolgiamo più a una piccola nicchia di appassionati, ma a una comunità: vogliamo far diventare il mobile gaming un fenomeno di massa, come la musica. Per questo, abbiamo scelto di non realizzare un nuovo N-Gage, ma piuttosto di rendere "N-Gage compatibile" tutta una nuova linea di telefoni cellulari. All'inizio saranno solo quattro modelli, ma col passare dei mesi diventeranno molti di più!".

I quattro terminali (serie "N") cui Mark Ollila si riferisce, disponibili entro la fine dell'anno, sono l'N95, mostrato a Londra con una nuova livrea e una nuova "supermemoria" da 8 GB, l'N93, telefono "multimediale" derivato dal vecchio N92, il più economico N73 e l'ipertecnologico N81, presentato nella capitale britannica come vero e proprio "anti-iPhone" e come erede naturale del vecchio N-Gage, anche grazie ai pulsanti dedicati al gioco.

Il Sistema GIUSTO

I prezzi di molti componenti vengono felicemente ritoccati verso il basso e il Sistema medio si munisce di una scheda madre capace di accogliere sia le economiche DDR2, sia le veloci DDR3. Il comparto monitor viene rivoluzionato da una nuova serie di pannelli dalle latenze ancora più ridotte.

ECHI PROLUNGATI

Alcuni lettori ritengono che i pochi giochi rimasti a supportare le funzionalità EAX 5 di Creative non giustifichino l'inserimento delle schede X-Fi nelle nostre due configurazioni più costose. Effettivamente, lo standard audio HD, ormai presente in ogni motherboard in commercio, nonché i limiti all'accelerazione audio imposti da Windows Vista hanno spinto molti sviluppatori a impiegare motori sonori completamente software. I componenti utilizzati da Creative consentono, però, alle X-Fi di rimanere una spanna al di sopra delle soluzioni integrate, anche in fase di riproduzione di tracce non trattate da alcun effetto di riverbero. Le Creative di fascia media, prive dei poco utili 64 MB di RAM dedicata, costano poi poche decine di euro e valgono l'investimento nel momento in cui, percorrendo le stanze di un palazzo sottomarino, si odono gli echi metallici di un lontano Big Daddy. Le SoundBlaster, insomma, avranno perso parte dell'importanza di un tempo, ma offrono ancora un valore aggiunto che non andrebbe sottovalutato dai giocatori appassionati, muniti di speaker o cuffie di qualità.

▼ PROCESSORE

- **SISTEMA IDEALE: Core 2 Extreme QX6850 € 1.000**
  Socket 775, 3 GHz – quad core – 8 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Core 2 Duo E6750 € 200**
  Socket 775 – 2,66 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit
- **SISTEMA BASE: Athlon 64 X2 5400+ € 150**
  Socket AM2 – 2,8 GHz – dual core – 1 MB cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

Gli ultimi esponenti della famiglia Core 2 macinano dati a velocità da record, traendo grande vantaggio da un front side bus a 1.333 MHz e spingendosi nei pressi dei 3 GHz. La configurazione più economica si basa su un meno performante Athlon X2, ma riesce comunque ad animare senza affanni anche i titoli 3D più "pesanti".

▼ SCHEDA VIDEO

- **SISTEMA IDEALE: : 2 GeForce 8800 GTX in SLI € 1.150**
  575 MHz Core – 768 MB GDDR3 1,8 GHz – Bus 384 bit – 128 Stream Processor – 2 DVI – supporto HDCP
- **SISTEMA MEDIO: GeForce 8800 GTS 320 MB € 300**
  500 MHz core – 320 MB GDDR3 1,6 GHz – bus 384 bit – 96 Pixel Processor– 2 DVI
- **SISTEMA BASE: Radeon X1950 XT 256 MB € 190**
  625 MHz Core – 256 MB GDDR3 1800 MHz – Bus 256 Bit – 48 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

Le due configurazioni più costose sfruttano i versatili Stream Processor della più recente GPU NVIDIA, per eseguire in tutto il loro splendore gli effetti di rendering più sofisticati. Il Sistema base sfrutta, invece, le ottime prestazioni dell'ultimo esponente della famiglia X1900 per eseguire senza incertezze i giochi di classe DirectX 9.

▼ SCHEDA MADRE

- **SISTEMA IDEALE: Asus Striker Extreme € 300**
  NVIDIA 680i – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet
- **SISTEMA MEDIO: Asus P5KC € 150**
  Intel P35 – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 DDR3 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 3 PCI – 5 SATA – 1 Gb Ethemet
- **SISTEMA BASE: Asrock ALiveNFS-eSATA2+ € 65**
  nForce 520 – Socket AM2 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 4 SATA – 1 Gb Ethernet

Il Sistema medio utilizza una versatile Asus, votata all'upgrade grazie al chipset P35, capace di accogliere sia le economiche DDR2, sia le veloci DDR3. Il Sistema ideale sfrutta la migliore esponente della famiglia 680I NVIDIA, ancora l'unica in grado di offrire le funzionalità SLI ai processori Intel. L'economica AsRock non è comunque molto inferiore alle rivali, quanto a funzionalità.

▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE: 2 GB PC10000 Corsair Dominator € 650**
  2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-18 a 1250 MHz – 2,4v – Dissipatore attivo
- **SISTEMA MEDIO: 2 GB PC8000 OCZ Titanium Alpha VX2 € 190**
  2 DIMM da 1024 MB – Latenze 4-4-4-12 a 1000 MHz – 2,3v – Dissipatore Metallico
- **SISTEMA BASE: 2 GB PC6400 Geil Value € 100**
  2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8v – Dissipatore Metallico

Tutte le configurazioni offrono, a Windows Vista, 2 GB di veloci DDR2, indispensabili se si desidera eseguire fluidamente i giochi di generazione DX 10. I moduli del Sistema ideale possono essere raffreddati tramite apposite ventole, e spinti a frequenze da brivido. Le DIMM del Sistema medio offrono un buon margine di overclock e latenze degne di nota.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 79**
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Lo Z-5500 accompagna il Sistema ideale da anni, rimanendo il più potente e versatile prodotto audio di Logitech. Chi si accontenta di bassi meno vibranti, senza rinunciare a un buon posizionamento sonoro, troverà completa soddisfazione nel Kit 7.1 di Creative. Le Logitech X-530 sono perfettamente adeguate alle scrivanie più piccole e alle schede HD integrate.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: BenQ FP241VW € 1.200**
24 pollici – formato 16:10 – risoluzione 1920x1200 – DVI, VGA, Component e HDMI – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: LG L226WTQ-WF € 320**
22 Pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung Syncmaster 931BW € 210**
19 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1440x900 – DVI e VGA – 2 ms

I tre monitor widescreen scelti brillano per reattività dei cristalli e capacità di riprodurre al meglio giochi e film in alta definizione. La protezione HDCP è supportata in tutti i modelli tramite la porta DVI, ma il lussuoso BenQ scelto per la configurazione più costosa vanta anche degli ingressi ausiliari adatti ad accogliere console e lettori/decoder HD.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 331**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

La qualità sonora ottenibile dalle X-Fi fa sì che le schede di Creative trovino posto nei due sistemi più costosi. Il modello Elite vanta un rack esterno completo di DAC adeguati ai migliori sistemi Hi-Fi, ma la versione Fatal1ty riproduce l'audio dei giochi con identica efficacia. I CODEC HD assicurano, comunque, un audio soddisfacente, adatto ai set analogici più economici.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ **SISTEMA IDEALE: Plextor 810SA € 70**
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 10x – DVD RAM

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung SHS183L € 40**
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 8x – LightScribe

■ **SISTEMA BASE: LG GSA-H30N € 30**
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 8x

Tutti i sistemi adottano unità SATA capaci di scrivere alla velocità di 18x sui supporti +R, a riprova di quanto si siano uniformate le caratteristiche dei masterizzatori DVD. A distinguere i sistemi più costosi è una maggiore velocità in presenza dei dischi doppio strato e la possibilità di creare delle etichette ottiche LightScribe. Ma le prime unità combo, compatibili con i Blu-ray, sono ormai alle porte.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 460**
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Seagate Barracuda 7200.10 500 GB € 150**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Hitachi Deskstar 7K500 320 GB € 80**
320 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

ATTENZIONE! Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.500	€ 1.603	€ 904
(limite 5.600)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

TASTI FATATI

A colpi di programmabilità e display multifunzione, le tastiere dedicate ai videogiochi hanno conquistato posizioni sulle scrivanie degli appassionati. Ecco tre modelli dalle differenti caratteristiche.

Logitech G15
€ 80

La seconda versione della periferica più amata dagli appassionati di MMORPG abbina molti tasti macro a un display programmabile. Perfetta per visualizzare statistiche, potenzialità dell'avatar e i messaggi della gilda.
www.logitech.com



Microsoft Reclusa
€ 55

Tasti retroilluminati, profilo sottile e un software per la creazione di macro. Completano il tutto sei tasti programmabili e due joystick abbinabili a funzioni quali controllo del volume o passaggio tra le armi.
www.microsoft.com/hardware/gaming



Zykon K1
€ 35

Un pad USB da affiancare alla tastiera principale, in cui i tasti sono sagomati intorno alla croce direzionale WASD. Adatto a chi vuole un completo controllo del proprio arsenale, non importa quanto sia vasto.
www.zykon.com



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

ALTA PRESSIONE

Rispondere alle vostre mail, mentre contro le finestre premono migliaia di tonnellate d'acqua marina, non è impresa facile. Si rimane in tensione, con le orecchie bene aperte, per evitare di farsi cogliere impreparati da palombari iperprotettivi e mutanti sconsiderati. Si rischia, quindi, di lasciare qualche risposta a metà, o di perdere il filo del discorso. Spero apprezzerete gli sforzi profusi nel tentativo di rispondervi con la qualità che meritate, almeno quanto il sottoscritto apprezza il postino che ha recapitato le vostre lettere fin quaggiù, tra anemoni e brillanti luci al neon.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

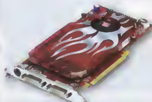
GENERATORI DI PIXEL



Ho letto su alcuni forum che i Radeon HD 2900 sono più lenti delle GeForce 8800, a causa di un minor numero di ROP. Ma cos'è un ROP? Un altro elemento di calcolo degli shader?

Davide

La sigla ROP (Raster Operator) indica le unità, all'interno della GPU, dedicate alla trasformazione in pixel dei pezzi di texture elaborati dalle unità di shading. Un tempo, quando la complessità delle GPU era ben lontana da quella attuale, le ROP terminavano le varie pipeline e il loro numero era di poco inferiore a quello dei pixel shader e delle TMU, le unità di immagazzinamento delle texture. Oggi, la necessità degli sviluppatori di applicare un grande numero di effetti a ogni pixel fa sì che, all'interno delle GPU G80 e R600, il quantitativo degli shader sovrasti quello delle ROP. Le GeForce 8800 sono munite di 6 blocchi di ROP contenenti 4 unità ciascuno, mentre i 4 blocchi ROP dei Radeon contengono 16 unità. Le radicali differenze che dividono le due architetture in fase di scrittura e filtraggio rendono difficili i paragoni: la velocità di una ROP è legata anche al numero di campioni che riesce ad elaborare per ciclo di clock, al sistema utilizzato in fase di calcolo delle texture HDR e all'efficienza delle memorie cache che la circondano. In generale, si può comunque affermare che la serie 8800 di NVIDIA, da questo punto di vista, sia superiore alla rivale, dato che riesce a scrivere un maggior numero di pixel a parità frequenza. Quantificare tale superiorità in un bechmark è complesso, perché con l'aumentare della risoluzione e dei filtri entra in gioco anche la velocità del bus di connessione alle memorie GDDR3.



Le unità incaricate di trasformare in pixel i dati provenienti dagli shader vengono chiamate ROP. Quelle presenti nei Radeon 2900 XT, pur essendo efficienti, sono comunque più lente di quelle integrate nelle GeForce 8800.



Il motore di *Second Life* non è certo all'avanguardia. Richiede, comunque, una scheda di classe DirectX 7 con driver aggiornati e almeno 256 MB di RAM video.

REQUISITI MINIMI

Vorrei far provare *Second Life* alla mia ragazza, ma non sono sicuro che il suo portatile possa eseguirlo. È un Acer Travelmate 340T con 256 MB di RAM. Il processore a 1 GHz dovrebbe essere adeguato, ma non sono sicuro che la RAM sia sufficiente. Che tipo di modulo posso acquistare per raddoppiarla?

Creek



Il Pentium3 presente nell'Acer potrebbe, con qualche sforzo, eseguire il codice che dà vita al mondo virtuale creato da Linden , ma la GPU integrata sulla motherboard rappresenta un ostacolo insormontabile. Il Trident 9525 non gode, infatti, di driver compatibili con la vecchia, ma indispensabile, funzionalità Transform and Lighting. Considerando che tutti i portatili attualmente in commercio, anche quelli più economici, montano GPU in grado di animare senza sforzi questo popolare mondo virtuale, non posso che consigliarti di valutare un upgrade, che potrebbe incarnarsi anche in un vecchio desktop munito di processore ad almeno 1,5 GHz, 512 MB di RAM e scheda Radeon o GeForce 4MX. Una configurazione che, sul mercato dell'usato, non dovrebbe superare i 200 euro.

WI-FI PER TUTTI

Stanco di condividere il computer con tutta la famiglia, ho regalato ai miei due figli un PC dedicato ai giochi. Ora, sono impegnatissimi con *C&C 3*, che giocano in modalità single player, visto che l'ADSL raggiunge solo il mio PC tramite un modem Ethernet. Volevo acquistare un router d-link e due schede di rete Wi-Fi, ma non ho mai creato una rete

L'evoluzione di Steam

Nato come software di distribuzione dei titoli Valve, il programma Steam ha ormai consolidato il proprio ruolo da leader tra i servizi di distribuzione elettronica dei giochi, elencando molti dei titoli più importanti pubblicati recentemente e vantando un numero di iscritti molto elevato. Il successo non ha frenato i programmatori di Seattle, che, ispirandosi al servizio Live di Microsoft, hanno recentemente lanciato una beta comunitaria in grado di trasformare il programma in un potente strumento di comunicazione tra giocatori, di organizzazione delle partite e di generazione di classifiche globali.

Per provare il nuovo servizio, è sufficiente entrare nella sezione Impostazioni di Steam, premere il pulsante "Modifica" nella sezione The Steam Community e scegliere l'opzione omonima nel menu a tendina successivo. La creazione di uno Steam ID completo di foto, motti e preferenze completerà l'ingresso in quella che, su PC, potrebbe diventare una valida alternativa gratuita a Live. L'integrazione di un servizio di chat testuale e vocale sta riscuotendo grande successo tra i clan e i gruppi di gioco, che mai come ora possono avviare match server in pochi colpi di mouse.



senza fili, puoi farmi un breve riassunto dei passaggi principali? Su entrambi i PC è installato Windows XP Pro.

Marcello

Per prima cosa, dovrai collegare direttamente il modem al router utilizzando la porta WAN o WLAN presente su quest'ultimo. Poi, tramite una delle altre porte, dovrai unire PC e router per entrare nella pagina di configurazione della rete, che nel caso dei d-link è accessibile digitando 192.168.0.1 nella barra degli indirizzi del bowser. Lasciando invariata la maggior parte delle impostazioni, dovrai dare un nome alla rete wireless riempiendo la casella SSID, e scegliere tra le due protezioni disponibili (è preferibile selezionare WPA, spesso chiamata WPA-SPK o WPA Home, e abbinarle una password di almeno 20 caratteri, optando per il metodo di crittazione TKIP).

Dopo aver installato la scheda di rete nel sistema dei tuoi figli, l'angolo sinistro della barra delle applicazioni dovrebbe mostrare il simbolo di una piccola antenna: selezionalo con il tasto destro e scegli l'opzione **Visualizza reti senza fili**. Nella finestra successiva, dovrebbe comparire la rete identificata dal SSID da te scelto. In caso contrario, prova a sfruttare il pulsante **Aggiorna elenco reti**. Una volta selezionata la rete, premi **Commetti** e inserisci la password precedentemente scelta. Nel caso il collegamento non andasse a buon fine, entra nelle proprietà della connessione, seleziona la scheda da te utilizzata e, dalla finestra **Associazione**, riproduci manualmente i parametri utilizzati nel router.



■ Il sistema di protezione di *Bioshock* ha creato qualche grattacapo ad alcuni lettori, ma lo sviluppatore e l'editore stanno cercando di porre rimedio al problema.

INSTALLAZIONI MULTIPLE

Ho installato normalmente *Bioshock* sul mio nuovissimo PC con processore Core 2 E6700, 2 GB di DDR2 e GeForce 8800 GTS, ma invece di ritrovarmi in un ambiente sottomarino, l'unica cosa che vedo è una grigia finestra che mi informa del fatto che il numero seriale da me inserito non è valido.

Ho controllato e ricontrollato, non c'è nulla da fare, sembra che il codice stampato sul manuale non sia corretto. Devo riportare il gioco dal negoziante?

K7-S00

Il problema in cui sei incappato è prodotto dal sistema di protezione SecuROM adottato dal capolavoro di 2K Games. La sua azione inibente scatta nel momento in cui il gioco è già stato installato precedentemente su 5 diversi PC – nei giorni successivi alla pubblicazione, tale limite era stato fissato a 2 installazioni. Una volta completata l'installazione su una sesta configurazione, il server di SecuROM nega l'autenticazione del codice seriale. Nelle intenzioni di 2K Games, la protezione SecuROM dovrebbe confermare la validità del codice in seguito alla disinstallazione del titolo da uno dei PC precedenti, ma purtroppo così non è. Nella stessa finestra che ti informa dell'impossibilità d'attivare il gioco, troverai l'indirizzo mail di SecuROM, che potrai sfruttare per indicare il problema in cui sei incappato. Probabilmente, riceverai una mail di risposta in cui ti verrà richiesto di fotografare la confezione e il CD d'installazione a riprova dell'avvenuto acquisto. Svolta l'operazione, SecuROM dovrebbe finalmente riattivare il codice in tuo possesso. Nel caso tu non abbia effettuato installazioni su altri PC, invece, devo consigliarti di riportare il gioco dal negoziante, spiegandogli l'accaduto. I responsabili di 2K Games stanno comunque approntando



■ La configurazione di una rete wireless in Windows XP, se il segnale è ben distribuito, è quasi del tutto automatica.



Solo per esperti Intel pensa ai vertici

Tutti i videogiocatori che leggono GMC, e si tengono aggiornati sul mondo dell'hardware, sanno che non è possibile fare affidamento sulle GPU e gli IGP (i processori video integrati nel Northbridge delle schede madri) di Intel in fase di esecuzione di un motore 3D. Da sempre pensati per accontentare chi utilizza il PC per lavorare, i processori video di Intel non hanno mai brillato nelle prestazioni 3D, venendo sconfitti nei benchmark dalle soluzioni più economiche di NVIDIA e ATI, e limitandosi, in tempi recenti, ad accelerare egregiamente l'interfaccia Aero di vista. Per i proprietari di desktop muniti di queste GPU, la soluzione migliore consiste nel comprare un Radeon HD 2600 o una GeForce 8600, che con una spesa di poco superiore ai 100 euro offrono prestazioni più che quadruple.
La casa madre dei Pentium e dei Core 2, nel mese di settembre, ha però impegnato i propri programmatori nel tentativo di soddisfare almeno in parte chi desideri sfruttare il PC portatile familiare per un sano deathmatch.
Il risultato sono i driver 14.31 per chipset G965, G945 e GME965, i primi capaci di attivare i vertex shader presenti nella GPU e compatibili con le DirectX 9, fino a oggi emulati via software. Le tre piattaforme in questione trovano posto nella maggioranza delle configurazioni Pentium4 e Core 2 economiche, e grazie a questi driver possono permettersi il lusso di raddoppiare le prestazioni in *For Cry*. Ancor più importante è la conquistata compatibilità con titoli quali *Bottlefield 2* e *2142*, *Oblivion*, *Ghost Recon Avonced Worfighter*, *Coll of Duty 2* e *Supreme Commonder*, che in presenza dei precedenti driver si rifiutavano categoricamente di funzionare. Le prestazioni risultanti sono, ovviamente, ben lontane da quelle ottenibili dalle schede dedicate, ma accontentandosi di una risoluzione di 800x600 (o equivalente) e riducendo quasi al minimo il livello qualitativo degli effetti video, i giochi sopra elencati risultano godibili anche durante i deathmatch (ove applicabile, naturalmente). Disponibili in versione per Windows XP all'indirizzo **http://downloadcenter.intel.com**, i Graphics Media Accelerator Driver 14.31 rappresentano una ghiotta opportunità, che dovrebbe estendersi a Vista nei prossimi mesi.





L'utilità delle configurazioni SLI decresce in presenza di schede economiche. È meglio comprare una singola GTX invece di due GTS, soprattutto considerando che i driver per Vista sono ben lontani dall'essere completamente maturi.

un programma di "revoca", che riattiverà automaticamente i seriali disattivati dopo le prime installazioni. Potrai conoscere lo stato di sviluppo dell'utility raggiungendo l'indirizzo **www.2kgames.com/cultofrapture/pc_faq.html** (in lingua inglese).

SLI O NON SLIP

Mi accingo ad assemblare un nuovo PC, basato su Core 2 E6600, 2 GB di RAM e Windows Vista. I miei unici dubbi riguardano la sezione video, essendo indeciso tra l'adozione di una singola GeForce 8800 GTX e quella di una coppia di 8800 GTS da 320 MB poste in SLI. La spesa rimarrebbe pressoché uguale, cosa mi consigli, considerando che punto a ottenere la massima longevità?

Lucio

Se i ForceWare per Vista fossero giunti a completa maturazione, le 2 GTS operanti in parallelo riuscirebbero, in gran parte dei benchmark, a superare la GTX singola. L'impegno su più fronti dei programmatori di NVIDIA, alle prese con il contemporaneo sviluppo di driver per schede DX 9 e DX 10, per XP e per le due versioni dell'ultimo sistema operativo di Microsoft, fa sì che le configurazioni SLI non vengano sfruttate da tutti i titoli. A incidere sulla tua scelta dovrebbe comunque essere il monitor: un modello di grandi dimensioni, capace di raggiungere la risoluzione di 1900x1200 godrebbe certamente della maggiore velocità offerta dall'accoppiata SLI. In caso contrario, considerando che i primi titoli basati sulle nuove API sembrano girare adeguatamente sulle GTX, non posso che consigliarti di optare per una singola scheda. Anche perché la tendenza è di sfruttare quanta più RAM video possibile, e i possessori di GTS 320 MB si ritroveranno, nel 2008, ad abbassare il dettaglio delle texture prima di chi utilizza i modelli da 640 o 768 MB. Se avrai l'accortezza di acquistare un alimentatore dotato della giusta potenza (almeno 850 Watt) e di 4 connettori PCI-E avrai, in futuro, anche la possibilità di acquistare una seconda GTX e prolungare la longevità del sistema, senza impegnarti in un upgrade più sostanzioso.
Le configurazioni SLI andrebbero adottate solo dagli appassionati di hardware disposti ad aspettare driver ottimizzati nelle settimane successive al lancio del gioco e muniti di case ampi e ben areati, che migliorano le operazioni di manutenzione, ma contribuiscono a elevare ulteriormente il costo complessivo del sistema.

PAURA VIRTUALE

Non riesco ad avviare *F.E.A.R. Combot*, la versione multiplayer e gratuita del gioco di Monolith. Ho scaricato e inserito il necessario codice d'attivazione, ma mi compare l'errore:
Un modulo di sicurezza necessario non può essere attivato. Questo programma non potrà essere eseguito.

Manfredi



L'errore in questione non riguarda solo *F.E.A.R. Combot*, ma anche molti altri titoli, quali *Pro Evolution Soccer 6* e *Titon Quest*. Prodotto dalla presenza di unità virtuali, ovvero sezioni dell'hard disk riconosciute come lettori DVD dal sistema, può essere "debellato" in diversi modi: chi utilizza Alcohol 120% deve entrare nel programma, scegliere le opzioni di emulazione, e togliere il segno di spunta alle **voci Ignora tipo di disco** ed **Emulazione settori danneggiati**. Chi usa Nero deve disinstallare il componente **ImageDrive**, mentre i possessori di Daemon Tool devono togliere il segno di spunta alla voce **SafeDisc**. È comunque consigliabile raggiungere **Gestione periferiche** (o **Gestione dispositivi**, nel caso di Vista) e disattivare manualmente le unità virtuali, distinguendole dai lettori reali, prima di avviare i giochi recalcitranti. Se l'operazione risultasse impossibile, sarà necessario entrare nel registro tramite **regedit**, raggiungere la cartella **HKEY LOCAL MACHINE\SYSTEM\Mounted devices** e aprire la sezione autorizzazioni nel menu modifica. Premendo i pulsanti **Avanzate** e **Modifica**, sarà possibile togliere il segno di spunta alle voci **Nega**, ottenendo libera possibilità d'azione con le unità virtuali e non.



SOS Rapido Risposte brevi

D La mia Gigabyte GA-P35-DS4 non vuole saperne di far funzionare i due dischi Seagate da 320 GB in modalità RAID 0, mostrandomi una schermata blu durante l'installazione di XP.

Alexxx19

R Sembra che il BIOS [illegible] e della tua [illegible]bella Gigabyte sia incompatibile con [illegible] Seagate da 320 GB posti in modalità RAID. La schermata blu, che non appare in presenza di Seagate di diverso taglio, è aggirabile utilizzando il controller Gigabyte SATA2 aggiuntivo collegato alle due porte di colore viola. Impostando su **RAID** la voce **Onboard SATA/IDE**, nella sezione Integrated Peripherals e utilizzando i corretti driver in fase d'installazione, le due unità dovrebbero essere correttamente riconosciute dal sistema operativo. L'util[illegible]o de[illegible] modalità RAID non inficia il funzionamento della porta PATA e offrirà prestazioni pressoché identiche a quelle ottenibili dall'ICH9. Purtroppo, però, non potrai, [illegible] futuro, esportare la coppia di dischi sul Southbridge principale se non effettuando una nuova formattazione.



L'ultima patch per *Colin McRae DiRT* migliora il framerate in presenza del filtro AA e risolve un diffuso problema di corruzione dei salvataggi.

D Quando visito il sito **www.thottbot.com**, praticamente indispensabile durante le partite con *World of Warcroft*, Explorer si blocca completamente.

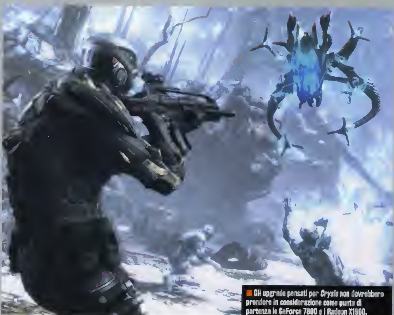
Simone

R Raggiungi [illegible] e **Gestione componenti aggiuntivi di Explorer** e dall'elenco dei plug-in e dei controlli ActiveX usati dal browser elimina quelli che risultano bloccati. [illegible] Se [illegible] si [illegible] uno spec[illegible] e p[illegible]den[illegible] un software a [illegible] leg[illegible]ante quindi è sempre in questo elenco che dobbiamo cercare il responsabile. Ricorda, inoltre, di aggiornare anche la macchina virtuale Java, scaricandone l'ultima versione dal sito **www.java.com**. Se il problema dovesse persistere, non ti rimane che passare a browser quali Firefox, o sperimentare il giovane Safari.

D Voglio assemblare un PC per *Crysis*, e sto puntando la mia attenzione su un Athlon 4400+ con Radeon X1650 Pro, 2 GB di DDR 667, Asus M2N-E e alimentatore da 500 Watt.

Mocy

R Non [illegible] su quello che sarà il com[illegible]mento di *Crysis* in presenza di hardware [illegible] nel 2006. È probabile che il 4400+ da [illegible]ce to [illegible] eseguire decentemente la seconda incarnazione del motore Crytek, ma non posso non sottolineare la maggiore longevità che otterresti da un 5200+ in cambio di pochi euro aggiuntivi. È altrettanto plausibile pensare che il Radeon X1650 non offrirà prestazioni accettabili in fase di rendering di un'isola tropicale ricoperta dai ghiacci: punta sulle X1950 indicate nel nostro Sistema base o, in alternativa, almeno su una GeForce 8600 GTS. Sostituisci nel tuo preventivo, anche l'alimentatore e opta per un modello da almeno 580 Watt, risparmiando magari sull'acquisto della motherboard Asus, cui potresti preferire una AsRock basata su chipset nForce 520.



Gli upgrade pensati per *Crysis* non dovrebbero prendere in considerazione come punto di partenza le GeForce 7800 e i Radeon X1900.

D *Colin McRoe DiRT* va a scatti durante le gare, anche se abbasso il livello di dettaglio sul Core 2 Duo 6400 con GeForce 8800 GTX.

Bettylory

R [illegible] atc[illegible] del [illegible]tre a [illegible]vere [illegible] bl[illegible]m[illegible] [illegible]one dei [illegible] rende *DiRT* [illegible] filtro AntiAl'asin[illegible] [illegible]tra. Se il framerate no[illegible]bile nemmeno dopo l'ag[illegible] a sacrificare l'HDR o a rid[illegible] qualità delle ombre, [illegible] forum di Codem[illegible] testimoniano i benefici ottenibili da tali operazioni.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi
Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con seventà: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 30, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 30, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC
Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?
Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dal driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC
Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Educare i collaboratori riotto[illegible] con una buona parola e oggetti da lan[illegible] di varia natura (meglio se verdi)
Gioco Preferito: *DEFCON*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fare sbellicare [illegible] capi con testi divertenti e ironici. E con la pretesa di essere pagato, soprattutto
Gioco Preferito: *C2/V: Beyond the Sw[illegible]*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Trascorrere le vacanze nella terra natia, gettando [illegible] cellulare per non farsi trovare dalle solerti forze d'ordine redazionali.
Gioco Preferito: *MotoGP [illegible]*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Traviare il "povero" Alberto inducendolo in tentazione, come se ce ne fosse bisogno
Gioco Preferito: *Geometry Wars*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Preparare un DVD di GMC al giorno dopo aver affrontato rocamboleschi viaggi da casa alla redazione.
Gioco Preferito: *World in Conflict*

YURI ABIETTI
Specializzato in: [illegible] pesanti elmi [illegible] danzare come un [illegible] sul palco [illegible] perché [illegible] Lato Oscuro ha il [illegible]
Gioco Preferito: *SW [illegible] Eser[illegible]ito dei [illegible]orrotti*

ELISA LEANZA
Specializzata in: [illegible] articoli di [illegible] riferimenti, per [illegible] prova l'attenzione della redazione. Scellerata!
Gioco Preferito: *Ob[illegible]re II*

Il dottor Freeman, suppongo?

Dopo lunga attesa, si torna a vivere una mezza vita.

ERAVAMO

appena riemersi dalle profondità di Rapture, con gli occhi ancora colmi delle meraviglie di *Bioshock* e i muscoli intorpiditi per l'uso e abuso di plasmidi, quando il dovere ha chiamato nuovamente.

In men che non si dica, l'inarrestabile Carlo Barone ha preso l'asciugamano e si è imbarcato su un volo transoceanico. Destinazione: Seattle. Obiettivo: *Half-Life 2: Episode 2*.

Chiuso nei bunker di Valve e nutrito con il cibo liofilizzato degli astronauti, il nostro inviato ha affrontato una full immersion che lo ha portato a esplorare ogni anfratto del secondo episodio della serie nata da *Half-Life 2*, ma non solo. Recensire Orange Box, come sapranno i più attenti lettori di GMC, significa anche vedersela con la fisica impossibile di *Portal* e con le battaglie di *Team Fortress 2*.

Il risultato? Scopritelo senza un attimo d'esitazione. Vi attendono dieci pagine da leggere tutte d'un fiato. Poi, però, riempite nuovamente d'aria i polmoni, perché potrete gustarvi, d'infilata, *World in Conflict*, *Enemy Territory: Quake Wars*, *MotoGP '07* e *Medal of Honor: Airborne*. Non vi basta? Scorrete l'elenco qui a destra e troverete certamente altri titoli con cui procedere nella maratona di giochi che abbiamo preparato per voi questo mese. La pacchia è appena cominciata, vi assicuriamo. Vedrete nei prossimi numeri...

Il periodo, lo avevamo previsto senza grandi sforzi d'immaginazione, è di quelli ricchi di soddisfazioni per chi ama trascorrere il tempo libero divertendosi con il proprio computer. E un PC alla volta, per carità, come avranno scoperto i giocatori che hanno tentato di installare *Bioshock* una terza volta, appena il capolavoro di 2K Games è apparso sugli scaffali, o una sesta, in tempi più recenti. Anche in questo caso, la libertà di disporre del software regolarmente acquistato nei limiti consentiti dal diritto del consumatore si è scontrata con lo zelo di una protezione non perfettamente "ottimizzata". Al momento in cui scriviamo, infatti, i server di SecuROM negano l'autenticazione del codice seriale di *Bioshock* in seguito alla sesta installazione. Il nostro abile Davide "Quedex" Giulivi affronta la questione nella sua rubrica Schermo Blu (da pagina 72), rispondendo proprio a un lettore perplesso.

È un inconveniente che ci auguriamo venga risolto presto, per tutelare chi acquista software originale. Non vogliamo pensare che i diritti dei giocatori onesti vengano dopo quelli, legittimi intendiamoci, di chi i giochi li produce e li vende.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

Half-Life 2: Episode 2 78
Portal 84
Team Fortress 2 86
World in Conflict 88
Enemy Territory: Quake Wars 92
MotoGP '07 96
Medal of Honor: Airborne 100
Guild Wars: Eye of the North 104
Madden NFL 08 107
Rugby 08 108
Black Buccaneer 110
Air Assault Task Force 112

BUDGET

Star Wars Battlefront 114
Full Throttle 114



pag. 84



pag. 88



pag. 92


pag. 96



pag. 100


VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Non avere passaporto, carta d'identità, patente di guida e certificato di nascita in carta semplice. In pratica, "non esiste"!
Gioco Preferito: *GRAW 2*


LUCA PATRIAN
Specializzato in: Consultare ogni giorno il sito ufficiale della WWE, per scoprire che fine ha fatto il signor Vince McMahon!
Gioco Preferito: *Red Orchestra*


ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Combattere con la mail che funziona poco e il telefono che impazzisce. Ma si sa, lui risolve i problemi.
Gioco Preferito: *Civilization Lipsia*


FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Usare la penna come un bisturi, applicando il suo talento a ogni genere videoludico.
Gioco Preferito: *La Laurea*


ANDREA "MAO" DELLA CALCE
Specializzato in: Portare sulle pagine di GMC una ventata di aria nuova... da oltrecortina
Gioco Preferito: *PES 6*


PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta
Gioco Preferito: *Double Agent*


ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare una mail per ogni dubbio. E adesso ha scoperto anche come usare il telefono cellulare!
Gioco Preferito: *Sam & Max*





■ Hunter! Il primo lo incontrerete presto e imparerete subito a odiarlo, ma non vi preoccupate: dopo sarà anche peggio!

GENERE: FPS

HALF-LIFE 2: EPISODE 2

E magari credevate che scappare da City 17 fosse il vero problema...

IN ITALIANO

Come per i precedenti episodi, anche *Episode 2* viene offerto interamente tradotto nella nostra lingua, tanto nei dialoghi, quanto nei testi a schermo.
La qualità della traduzione appare mediamente buona, così come la recitazione, solo un po' troppo piatta nei toni.



GLI OBIETTIVI

Senza tradire la sua doppia natura, *Episode 2* offre al giocatore PC la possibilità di completare gli stessi obiettivi della versione Xbox 360. Questi ultimi sono, in realtà, dei bonus che otterrete raggiungendo specifici traguardi durante il gioco, alcuni correlati alla normale progressione narrativa degli eventi, altri collegati a specifiche azioni o ad alcuni "segreti" da scoprire durante le vostre peripezie.

VIVIAMO nella società delle attese. Ci siamo abituati, in quasi ogni forma di narrazione esistente, alle più sorprendenti interruzioni dopo un colpo di scena, seguite da attese (anche di svariati mesi) per sapere quello che succede "dopo", mentre i creativi si sono ormai assicurati uno spettatore in più per la ripresa degli eventi.



Un tempo, si usciva dal cinema abbastanza sgomenti dopo la visione di "Ritorno al Futuro - Parte 2", pensando che per conoscerne la fine si sarebbe dovuti tornare in un futuro non ben precisato, mentre oggi il finale (quasi irrispettoso in certi casi) di serie televisive come "Lost" ci fa, alla peggio, storcere il naso e attendere ansiosi la nuova messa in onda... magari sei mesi dopo.

Il mondo dei videogiochi, fortunatamente, è stato sempre un po' alieno a queste pratiche, pur se non immune dai "finali aperti", come nel caso di *Half-Life* prima e del suo atteso seguito dopo, che, pur chiudendo senza alcun dubbio un preciso arco narrativo, non hanno mai mancato di lasciare dubbi e domande senza risposta per preparare il terreno a una prossima uscita. In questo scenario, l'annuncio (avvenuto ormai due anni orsono) che non ci sarebbe stato un imminente *Half-Life 3*, ma una serie di "brevi" episodi che avrebbero portato avanti le vicende di Gordon Freeman, fu accolto con un certo entusiasmo. L'esistenza di una piattaforma come Steam avrebbe facilitato il processo (come l'esperimento degli episodi di *Sam & Max* ha saputo ben dimostrare), grazie alla possibilità di distribuire online simili iniziative a costi essenzialmente contenuti, specialmente per il compratore.

> **"L'esperienza di gioco si focalizza sulla Gravity Gun"**

Restava una sola incognita, che inizialmente preoccupava poco: quanto sarebbe durata l'attesa? Pensando a un impianto di gioco già esistente (ed estremamente funzionale), la risposta pareva orientarsi verso tempi relativamente brevi, ma l'ingenuità e la fiducia avevano giocato un brutto scherzo. Così, dopo l'uscita del primo episodio che avrebbe dovuto farci vivere il post *Half-Life 2*, abbiamo aspettato quasi un anno e mezzo per mettere le mani sul secondo (o, per meglio dire, terzo) pezzo della storia, con un ulteriore interrogativo: potrà una struttura di gioco di due anni prima reggere il passo con l'innovazione - qualcuno ha detto *Bioshock*? - avvenuta nel frattempo?

ORANGE BOX



Episode 2 rappresenta senza alcun dubbio la portata principale del ricco pacchetto che Valve ha battezzato "Orange Box", contenente anche l'originale *HL 2*, *Episode 1*, l'innovativo *Portal* e l'attesissimo *Team Fortress 2* (degli ultimi due parleremo in maniera approfondita nelle prossime pagine). Tale pacchetto può essere acquistato sia online, tramite Steam al prezzo di 50 dollari, sia in tutti i negozi nella classica confezione (distribuita da Electronic Arts) al prezzo di 54,90 euro. Anche con la versione inscatolata, tuttavia, sarà necessario provvedere all'attivazione online tramite Steam dei vari giochi. Una nota interessante riguarda il caso in cui decidiate di acquistare Orange Box tramite Steam e siate già possessori di *HL 2* e *Episode 1*, potrete, infatti, "regalare" le licenze per questi due titoli a un amico. In alternativa, *Episode 2* può essere comperato anche singolarmente, ma solo tramite Steam, al poco conveniente prezzo di 30 dollari.

IL TRENO SBAGLIATO

Elucubrazioni a parte, le vicende di *Episode 2* riprendono esattamente da dove il precedente capitolo ci aveva abbandonato con il fiato sospeso.

Dopo la rocambolesca fuga da City 17 sull'orlo del collasso, infatti, Gordon e Alyx avevano sperato di raggiungere la salvezza a bordo di un treno, senza però ottenere il successo sperato. Il collasso della cittadella di City 17 aveva infatti generato un'esplosione di



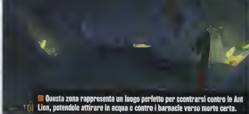
La Dodge Charger di Freeman può essere utilizzata per eliminare i fastidiosi Hunter, ma attenti alle loro manovre evasive.



AL VOLANTE



Come nell'originale *HL 2*, anche in *Episode 2* Gordon si troverà a guidare una vettura per procedere nella sua avventura. Questa volta, però, al posto di un'anonima jeep, le sembianze dell'auto saranno quelle di una vecchia Dodge Charger. A differenza del passato, la vostra quattroruote non sarà più armata e dovrete ripiegare sull'investire direttamente i nemici per eliminarli senza scendere a piedi, oppure sulla mira di Alyx quando si troverà al vostro fianco. Più avanti, potrete persino contare su un radar montato a bordo dell'auto per identificare zone di rifornimento per le armi e le posizioni dei nemici in zona.


Questa zona rappresenta un luogo perfetto per scontrarsi contro le Ant Lion, potendole attirare in acqua o contro i barnacle verso morte certa.

LARVE!
Nell'avventurarvi all'interno del complesso di gallerie che fa da covo alle Ant Lion, incontrerete un gran numero di loro larve, sia durante il vostro cammino, sia in punti meno accessibili. Tali larve possono essere uccise facilmente per ottenere piccoli quantitativi di energia. Inoltre, la loro completa eliminazione rappresenterà il raggiungimento di uno degli obiettivi del gioco, forzandovi, se vi interessa completarli, a una meticolosa esplorazione della zona.



Ecco l'ingresso del nido delle Ant Lion. Solo un pazzo, o un disperato, avrebbe il coraggio di avventurarsi al suo interno.

MINACCIA HUNTER
Gli Hunter saranno i nuovi nemici che vi perseguiteranno per tutta la durata di *Episode 2*. Per vostra sfortuna, saranno estremamente agili e coriacei alla maggior parte delle vostre armi. Solo il fuoco secondario dei fucile a impulsi Combine ne avrà ragione con un singolo colpo. Avrete modo di eliminarli, tuttavia, utilizzando il loro stesso attacco, ma lasciamo a voi il piacere di scoprire come.

tale portata, da raggiungere il treno in corsa, lasciando come immagine finale di *Episode 1* un ben poco rassicurante bagliore bianco...

Il risveglio di Gordon, casualmente privato di tutte le sue armi, avviene proprio nel mezzo delle macerie del treno deragliato, sullo sfondo di una suggestiva foresta. Fortunatamente, Alyx sarà ancora con lui (e quindi con noi), rivelandosi ancora più utile nel ritrovare e riconsegnargli la fondamentale Gravity Gun. Ancora una volta, quindi, il povero dottor Freeman dovrà trovare il modo di raggiungere autonomamente la base della resistenza chiamata White Forest, per consegnare l'importante messaggio Combine rubato a City 17 allo strampalato Dr. Kleiner e a Eli Vance, padre di Alyx.

L'inizio, dunque, non nasconde la scelta di puntare la maggior parte dell'esperienza di gioco sull'utilizzo della Gravity Gun, divenuta giustamente il simbolo distintivo della serie. Così, le prime battute di *Episode 2*, a dispetto del più combattivo incipit di *Episode 1*, offrono un approccio maggiormente esplorativo e fondato sulla risoluzione di piccoli enigmi basati sulla fisica, così come era avvenuto nell'originale *Half-Life 2*. Tuttavia, la minaccia dei Combine è ben lungi dall'essere svanita, costringendo Gordon alla fuga e al suo primo incontro con i terribili Hunter, evento che porta Alyx in fin di vita. È grazie all'intervento di un amico Vortigaunt che diviene possibile evitare il peggio, solo per avventurarsi nell'unico posto che qualunque veterano di *HL 2* eviterebbe come la peste.

ARACNOFOBIA

Del resto, chi, se non fosse obbligato, si avventurerebbe in un nido di Ant



Tra le scene "non interattive" più esaltanti, spicca indubbiamente lo scontro tra Dog e lo Strider.



In più occasioni vi ritroverete ad avere l'aiuto di altri personaggi oltre ad Alyx, tra cui alcuni Vortigaunt.

Il vostro primo scontro serio con gli Hunter vi vedrà privi di armamenti pesanti e dovrete sudare non poco.

TORNA IL G-MAN

Dopo la fugace apparizione all'inizio di *Episode 1*, questo secondo episodio vedrà un ritorno in grande stile del misterioso G-Man, che non mancherà di gettare ulteriore benzina sul fuoco dei già confusi eventi alla base della trama di *Half-Life*. Come al solito, il suo intervento sarà altamente spettacolare, così come degne di nota saranno le ultime parole del suo monologo, sussurrate a un'Alyx incosciente: "Unforseen Consequences", ossia il "titolo" del primissimo capitolo dell'originale *Half-Life*. A voi il piacere di scoprire il resto!



ANNEGAMENTO
Come tutti i veterani di *HL 2* sanno bene, il punto debole delle Ant Lion è l'acqua alta. In alcune zone del loro nido, dove lo scontro si prospetta decisamente più impegnativo, potrete approfittare della loro natura aggressiva per farle annegare senza consumare un singolo colpo di arma da fuoco.



Lion? Croce e delizia dei giocatori di *HL 2*, queste aggressive formiche non comparivano nel bestiario di *Episode 1*, ma solo per ripresentarsi in grande stile in questo nuovo capitolo.

A differenza del passato, però, dove lo scontrarsi con loro era generalmente condizionato alla presenza di spazi piuttosto ampi, l'ambiente più stretto e limitato delle grotte in cui sono annidate vi costringerà a battaglie decisamente più cruente. Queste saranno complicate dalla presenza di una nuova varietà di formiche, ovvero i "lavoratori", in grado di sputare del letale acido a distanza verso le loro vittime e capaci di ripararsi dai colpi con inaspettata scaltrezza tra un getto e l'altro.

Tutta l'area, inoltre, è caratterizzata da una generale mancanza di armi e munizioni, costringendovi ad approcci di combattimento meno diretti e più ragionati. La presenza di falde acquifere diventa, così, un ottimo espediente per eliminare le normali Ant Lion senza usare armi da fuoco, mentre i numerosi

"Il covo delle Ant Lion vi costringerà ad approcci di combattimento più ragionati"

Barnacle (le bocche appese al soffitto) che infestano le gallerie possono essere sfruttati per tendere trappole mortali, aprendosi contemporaneamente un sicuro passaggio.

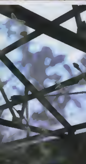
Si tratta di meccaniche non inedite per la serie, ma riviste in maniera abbastanza convincente grazie alla presenza di un'ambientazione decisamente aliena e inusuale che, nella sua linearità, impone un certo livello di esplorazione e orientamento, soprattutto quando vi troverete a dover fuggire da una gigantesca Ant Guard senza poterla uccidere, per ragioni che non intendiamo svelarvi.



GUIDA PERICOLOSA

Ma non sono solo le Ant Lion a segnare un "gradito" ritorno in *Episode 2*. Dopo le ore passate a vagare a piedi, infatti, sarà nuovamente possibile salire a bordo di un veicolo, seppur non la stessa Dune Buggy dell'originale *HL 2*.

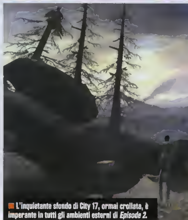
È in questa modalità che, non fatichiamo a riconoscerlo, si entra decisamente nel vivo di *Episode 2* e dove si notano tutte le migliorie apportate al motore Source in termini di dettagli e draw distance (la distanza cui gli elementi del fondale cominciano ad apparire). L'ambientazione della foresta offre, in tal senso, uno



Alyx si rivelerà, ancora una volta, preziosissima, specialmente quando all'inizio del gioco ritroverà l'indispensabile Gravity Gun.







L'inquietante sfondo di City 17, ormai crollata, è imperante in tutti gli ambienti esterni di *Episode 2*.



scenario perfetto, nel misto di strade e sterrato che ci si trova obbligati a percorrere. Parliamo di obblighi perché, contrariamente a quanto le iniziali dichiarazioni asserivano, la libertà di movimento resta molto condizionata e lineare anche in auto, se si eccettuano brevi deviazioni che il gioco rende funzionali alla scoperta di aree segrete (con l'ausilio di un apposito radar). Tale osservazione a parte, la guida dell'auto è senza dubbio una delle parti più convincenti e fresche di *Episode 2*, dove viene richiesto un approccio più avventuroso e spericolato.

Non è un caso se uno dei puzzle di fisica meglio congegnati (e spettacolari) della saga sia proprio correlato all'utilizzo della vettura che, privata dell'arma da fuoco montata sul cofano, costringe il giocatore a impegnarsi di più nella guida vera e propria, piuttosto che nel "banale" tiro al bersaglio cui si riducevano alcune sezioni di *HL 2*. Ne è un esempio il riproposto inseguimento da parte dell'elicottero da guerra Combine (in *HL 2* avveniva a bordo del più legnoso Hovercraft): la manovrabilità dell'auto e le asperità del terreno su cui si svolge, con tanto di slalom tra carrozze ferroviarie e mine di prossimità, lo rendono infatti un'esperienza decisamente più appagante e divertente, al prezzo di qualche esagerato *stunt* al limite del possibile.

La stessa meccanica che vede l'auto come mezzo di trasporto vero e proprio e non come sezione di gioco alternativa viene resa più realistica dalla necessità, percepita ma non obbligata, di effettuare soste per esplorare zone d'interesse particolare, semplificando scontri a fuoco altrimenti soverchianti. Un innocuo resort di montagna, infatti, potrebbe rivelarsi l'insospettabile cornice per un letale agguato Combine, ma una preventiva esplorazione potrebbe evitarvi qualche problema di troppo. Anche in tal senso, brilla l'eccellente level design delle aree percorribili in auto, che riesce perfettamente a ingannare nel dare l'impressione di muoversi in spazi molto più ampi di quelli che realmente si hanno a disposizione.

È notevole come, ancora una volta, Valve sia riuscita a rendere in maniera convincente una meccanica fin abusata, rendendola realmente parte integrante del gioco e non essenzialmente fine a se stessa. Ne è esempio principe lo scontro a fuoco finale (ne parliamo in maniera più approfondita nel riquadro "Caccia agli Strider"), dove l'utilizzo della vettura consente i rapidi spostamenti necessari e acquista il valore di un mezzo opzionale ed efficiente per eliminare gli hunter di guardia agli Strider in attacco.

ADVISOR
Li avete visti solo di sfuggita durante *HL 2*, poi, un po' più da vicino all'inizio di *Episode 1*, con un piccolo assaggio dei loro poteri mentali. In *Episode 2* avrete modo di approfondire la conoscenza degli Advisor, anche se non avrete mai l'occasione di affrontarli in un vero e proprio scontro a fuoco. Una sfortuna, siamo sicuri, cui ovvierete in *Episode 3*.

CACCIA AGLI STRIDER



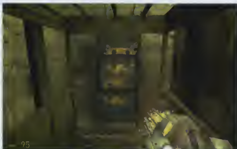
Una delle (poche) novità offerte da *Episode 2* riguarda un nuovo metodo per sconfiggere gli odiati Strider, molto gradito considerato l'elevato numero di questi "ibridi" con cui vi dovrete scontrare. Invece di appoggiarvi al caro vecchio RPG, infatti, avrete l'opportunità di sfruttare una nuova arma chiamata "Magnusson Device". Ecco come funziona.



Non potrete portare con voi il Magnusson Device come una comune arma, ma a ogni utilizzo andrà prelevato da appositi distributori situati in giro per la mappa, utilizzando la vostra Gravity Gun.



Non sempre il vostro bersaglio sarà a portata di mano, quindi, all'occorrenza, potrete portare un device con voi, montandolo sul retro della vostra vettura.







Alcuni scontri "di gruppo" diventeranno veramente epici, soprattutto quando sul campo di battaglia saranno presenti i Vortigaunt.

VECCHIO E NUOVO

A parte queste due digressioni sul tema, le restanti ore di *Episode 2* (per un totale di sette/otto, quasi il doppio di quanto offerto da *Episode 1*) scorrono splendidamente nella media offerta dalla saga.

Tra passaggi infestati da canonici zombi e headcrab, impestati da scorie radioattive, e scontri a fuoco più o meno impegnativi con le forze Combine, le uniche variazioni al normale ritmo della serie risiedono nell'introduzione degli Hunter. Agili, scaltri (spettacolari i loro balzi laterali per evitare di essere investiti dalla guida di Gordon) ed estremamente letali, gli Hunter aggiungeranno non poco spessore agli scontri a fuoco più classici di *Episode 2*, anche perché il gioco farà di tutto per farveli odiare sin dai primi istanti.

Nonostante le "novità" di cui vi abbiamo scritto, giocando queste nuove avventure di Freeman ci è capitato, in più di un'occasione, di provare un fastidioso senso di déjà vu, dando per scontati molti degli eventi che *Episode 2* presentava e, generalmente, non provando quello stesso senso di stupore che ci aveva tanto incantato al tempo di *HL 2* (e, in parte, ancora in *Episode 1*).

"È alla guida dell'auto che si entra decisamente nel vivo di *Episode 2*"

Non intendiamo dire che questa ultima fatica di Valve sia da evitare, anzi... per l'intero gioco resta marcata la sensazione che il tutto sia stato curato con la più certosina delle attenzioni: la ricchezza dei dettagli, soprattutto nel comportamento dei personaggi non giocanti, è spaventosa (un esempio sono i diversi modi con cui Alyx monta a bordo dell'auto, secondo il suo posizionamento), così come il modello narrativo del gioco si mantiene sempre a livelli elevatissimi. La muta osservazione degli eventi da parte del Freeman/giocatore, che segue lo svolgersi della trama dai dialoghi degli altri e da una miriade di piccoli, spesso geniali, accorgimenti disseminati per il gioco, riesce ancora a convincere pienamente e viene ulteriormente arricchita da ottime trovate di regia e da sequenze spettacolari "di sfondo".

Il dubbio, però, resta. Anche se, da un certo punto di vista, era prevedibile che potesse accadere. La stessa natura a episodi, come accennato in precedenza, preclude in un certo senso modifiche più marcate allo scheletro base, agendo su una struttura consolidata cui vengono aggiunte novità mai del tutto sostanziali e, come tali, difficilmente in grado di sostituire le idee di un gioco completamente nuovo. La problematica, infine, si acuisce quando le osservazioni si spostano sul comparto visivo: se, dal lato artistico, *Half-Life 2* ed episodi seguenti risultano ancora in grado di reggere il passo dei tempi, dall'altro le limitazioni grafiche si notano in molte occasioni, soprattutto se tra i recenti titoli giocati spiccano capolavori visivi

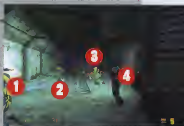

Individuato lo Strider e "caricato" il Magnusson sulla vostra Gravity Gun non vi resterà che prendere la mira, tenendo presente che, data l'altezza del "bestione", avrete a che fare con una minima parabola discendente.


Se il lancio avrà successo, il Magnusson si attaccherà al corpo principale dello Strider, pronto per essere fatto detonare. Gli altri nemici presenti in zona tenteranno di colpirlo prima che raggiunga l'obiettivo.


Ora non vi resterà che mirare all'oggetto e farlo saltare con un qualunque colpo di arma da fuoco (anche la pistola base) per vedere il malcapitato Strider finire in mille pezzi.


■ Un nano da giardino in *HL 2*? Ne troverete solo uno e lanciarlo in aria sarà uno degli obiettivi opzionali del gioco!

SCONTRI A FUOCO



Non tutti gli scontri a fuoco di *Episode 2* vi vedranno da soli o nella semplice compagnia di Alyx. In alcuni casi, dovrete affrontare un numero soverchiante di nemici con l'aiuto di altri compagni o di particolari accorgimenti.
Ecco un esempio:

1. **Torrette:** Disponendo di torrette automatiche dalla vostra parte, potrete posizionarle nei punti di afflusso dei nemici spostandole con la vostra Gravity Gun (ma attenti a non "spararle" via!).
2. **Mine:** Sempre tramite la vostra Gravity Gun, potrete riprogrammare e riposizionare queste mine antiuomo per formare un ultimo baluardo contro i nemici più insistenti.
3. **Ant Lion:** In questo evento dovrete resistere a ondate progressive di Ant Lion provenienti da diversi tunnel. A voi il compito di spostare le difese e dividere la sorveglianza con i vostri alleati.
4. **Alleati:** Oltre ai protagonisti, a volte vi troverete in compagnia di altri soldati della resistenza, che vi aiuteranno sparando o fornendovi kit medici. Ricordate di proteggerli, per non perdere il loro indispensabile ausilio!

(e non solo) del calibro di *Bioshock*, o fra non molto *Crysis*. I miglioramenti al Source sono sì interessanti e apprezzabili, ma, ancora una volta, non adatti a compensare due anni di progressi tecnologici compiuti da altri.

La madre di tutte queste problematiche, tuttavia, è da ricercarsi nelle lunghe attese cui Valve ci ha costretto. Una pubblicazione degli episodi semestrale, per esempio, avrebbe limato il peso di tali considerazioni, in favore di un'evoluzione della trama più consistente e di un invecchiamento meno marcato. Vero è, però, che non siamo del tutto convinti che un prodotto finale a questo livello di cura e dedizione possa essere ottenuto in così "poco" tempo.

PER UN PUGNO DI EURO

L'ultima considerazione che resta nettamente in favore di Valve, però, riguarda il discorso dei costi, assolutamente da non sottovalutare. Se, da un lato, stiamo acquistando un gioco "vecchio" (ma lo ripetiamo, ancora divertente e coinvolgente!), dall'altro il suo prezzo giustifica in parte la mancanza di novità strutturali di rilevo, soprattutto se non si hanno remore – e non bisognerebbe averne – nello sfruttare il servizio di Steam per l'acquisto.

L'inclusione di *Episode 2* nel pacchetto "Orange Box" (di cui viene quasi a essere il titolo meno incisivo, perlomeno tra le novità) rende l'offerta talmente conveniente, da poter tranquillamente ignorare qualunque remora.

È in questo senso che dovete interpretare la nostra valutazione di *Episode 2*: preso a sé stante non meriterebbe, nella nostra opinione, questo livello di eccellenza, ma nel voler premiare l'intero pacchetto siamo più che convinti che meriti l'attenzione di ogni giocatore PC che si rispetti.

Dopo tutte le nostre considerazioni, sorgono due inquietanti domande: a quando *Episode 3*? E, soprattutto, ci potranno essere degli altri *TF 2* e *Portal* a rendere il tutto veramente un acquisto obbligato?

Ce lo auguriamo, perché la prossima volta potremmo non essere così "clementi".

Carlo Barone GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Bioshock, Ott 07, 9
Dai mitici creatori di *System Shock 2*, un nuovo sparattutto che riesce a ricordarne i fasti, muovendosi sui binari di un'azione più immediata... sullo sfondo di un'incredibile città nelle profondità del mare!

F.E.A.R., Ott 05, 9
Da Monolith, uno dei pochi sparatutto successivi a *HL 2* in grado di offrire un'esperienza di gioco comparabile, in termini di trama e coinvolgimento. L'ambientazione è da horror contemporaneo!

Info ■ Casa **Valve/EA** ■ Sviluppatore **Valve** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 54,90 (Orange Box); $ 30 (Steam)** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.steampowered.com

- Sis. Min. **CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D DX 8, Windows 2000, XP, Vista, Connessione a Internet**
- Sis. Con. **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D DX 9**
- Multiplayer **No**

■ La trama prende sempre più forma
■ Splendidamente narrato e coinvolgente
■ Si sale di nuovo in auto!

■ Non vanta reali novità
■ Stenta a decollare, all'inizio
■ Vale un anno e mezzo di attesa?

Impossibile rinunciarvi se si sono vissuti i capitoli precedenti, ma preso a sé stante accusa un po' il peso degli anni. Ci sentiamo in dovere di premiare l'intero pacchetto Orange Box, ed è in tal senso che conferiamo a *Episode 2* un'eccellenza, altrimenti non meritata.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
8	8	9	7	7	8

9



Il potere di creare i portali non sarà disponibile da subito, ma dovrà essere conquistato!



Cosa si prova a svegliarsi nel più asettico degli ambienti con strani portali che si aprono nei muri? Lo scoprirete molto presto.

GENERE: ROMPICAPO

PORTAL

Ci hanno dato la gravità... e ora tocca alla fisica impossibile!

IN ITALIANO

Come per tutti i recenti titoli Valve su Steam, anche *Portal* può vantare la completa traduzione nella nostra lingua, tanto per i testi su schermo quanto per il parlato. Segnaliamo, tuttavia, una certa perdita nella caratterizzazione delle voci, parte integrante nell'ironia della trama del gioco.



A onor del vero, l'idea alla base di *Portal* non è stata, una volta tanto, tutta farina del capiente sacco di casa Valve, ma nasce da un gruppo di programmatori amatoriali indipendenti (battezzatisi Nuclear Monkey Software!), all'interno del loro progetto *Narbacular Drop*.

Chiunque abbia giocato a *Prey* ha sicuramente ben presente "l'effetto" che caratterizzava i portali presenti nell'avventura dell'indiano Tommy. Ebbene, la meccanica fondamentale di *Narbacular Drop* prima, e di *Portal* dopo, risiede proprio nel dare al giocatore la possibilità di creare simili portali, generando a suo piacimento (o quasi) un "ingresso" e una "uscita" indipendenti, con tutte le conseguenze fisiche che ne derivano. Immaginate, per esempio, di aprire un portale sul pavimento e di creare la sua "uscita" sul soffitto, perfettamente allineata: entrando nel portale sul pavimento vi ritroverete a "cadere all'infinito", passando tra le due irrazionali aperture. Le applicazioni di una simile meccanica sono innumerevoli: dalla creazione a distanza di un portale per superare un determinato ostacolo (immaginate che i vostri portali vengano "sparati" da un'avveniristica arma e creati a contatto con una superficie adatta), alla conversione della forza di gravità in spinta propulsiva orizzontale, fino ad arrivare allo spostamento di oggetti creando aperture sulle loro basi d'appoggio.



Spiegare a parole questi concetti è, in realtà, enormemente più complesso che testarli con mano nella loro più spontanea applicazione, ovvero la realizzazione di un gioco a enigmi diviso in "stanze" dove tali meccaniche saranno funzionali al raggiungimento della più classica delle "uscite". Naturalmente, tanto nella più spartana e fantasy interpretazione di *Narbacular Drop* (che potete scaricare da **www.nuclearmonkeysoftware.com**), quanto nel futuristico e tecnicamente accattivante *Portal*, il tutto non si risolverà con il semplice superamento di qualche ostacolo o baratro di troppo, ma verrà spesso richiesta una notevole inventiva per azionare interruttori spostando pesi,

> "Richiede un approccio a quattro dimensioni"

o per attivare generatori collocando al loro interno sfere di energia che hanno la curiosa tendenza a rimbalzare sui muri (in effetti, il gioco ricorda più di *The Incredible Machine*, che un FPS classico).

Portal, insomma, si può facilmente ricondurre alle dinamiche di un comune "puzzle game", con la differenza che vengono richiesti un approccio a quattro dimensioni e anche una certa abilità e velocità d'esecuzione nelle sfide più impegnative. Infatti, se all'inizio i livelli proposti necessiteranno solo di un po' di attenzione ai dettagli per capire come procedere nell'applicazione delle teorie dei portali, con il procedere dell'avventura verranno anche richiesti un certo tempismo nell'esecuzione delle azioni e la gestione di qualche salto mirato per spostarsi su instabili piattaforme mobili.



ORANGE BOX

Preso singolarmente, *Portal* può essere acquistato online solo tramite Steam e alla cifra, decisamente sproporzionata, di 20 dollari. Come per *Episode 2* e *Team Fortress 2*, però, anche *Portal* è stato incluso nel pacchetto Orange Box, al prezzo di soli 50 dollari (al momento, non abbiamo i prezzi esatti in euro). Un vero affare, considerato il costo complessivo di tutti i prodotti che lo compongono. Quanto scritto vale esclusivamente per l'acquisto online tramite Steam. Parlando di giochi inscatolati, *Portal* può essere comperato solo nel pacchetto Orange Box al prezzo di 54,90 euro.



DOPO LA TRAMA

Una volta che avrete terminato la trama di *Portal*, composta da diciannove livelli, per saziare la vostra voglia di creare portali avrete modo di riaffrontare sei delle mappe più complesse (per l'esattezza, dalla 13 alla 18) in modalità avanzata, per un livello di sfida decisamente aumentato. Infine, se non sarete ancora soddisfatti, sarà consentito legare il completamento di suddetti livelli al superamento di precise sfide, quali l'utilizzo di un minor numero di portali, di passi o di un tempo limitato. Purtroppo, fintanto che non sarà reso disponibile un editor specifico, non sembra possibile affrontare livelli personalizzati.

Le sfere d'energia, che ogni giocatore di *HL 2* conosce, serviranno per alimentare porte e piattaforme mobili.

Questi campi di forza possono essere attraversati senza temere nulla, ma non vengono superati dal raggio che crea i portali.



Aprendo un portale su una parete in uscita da quello qui visibile, è possibile sfruttare la caduta per imprimere a un oggetto un'accelerazione orizzontale.

Non mancheranno, inoltre, dei curiosi nemici nei livelli più avanzati. Si tratta di torrette dalla forma ovale e la vocina ridicola, che proietteranno un fascio laser indicando l'area, o meglio l'orientamento, di sorveglianza. Non fraintendete, non avrete alcun tipo di energia vitale, né l'esposizione al fuoco vi ucciderà all'istante; tuttavia, vi ritroverete a "combattere" in maniera decisamente fuori dagli schemi.

Del resto, la vostra unica arma saranno proprio i portali, ma tramite questi potrete agilmente scegliere diversi modi per disporre degli avversari meccanici, che riusciranno a mettere fuori combattimento facilmente facendo perdere loro l'equilibrio o la stabilità. Aprirete un portale sotto le torrette per farle precipitare, o creerete un varco per atterrarci sopra?

La scelta sarà quasi sempre vostra. "Quasi" perché, a complicare giustamente le cose, non tutte le superfici saranno utilizzabili per creare un portale, così come alcuni particolari campi di energia fermeranno i colpi della vostra "arma" e, se attraversati, annulleranno qualunque portale già aperto in precedenza.

Ma per quale motivo imbarcarsi in una simile avventura? *Portal*, curiosamente, offre al giocatore anche un simpatico spunto per addentrarsi nelle sue "stanze", ossia l'essere risvegliati per prendere parte a un non ben precisato esperimento da parte di una non ben precisata organizzazione... A dispetto dello sbadiglio che si sarà disegnato sulle vostre labbra leggendo queste parole, la trama di *Portal* si rivela un orpello assolutamente accessorio, ma la cui presenza appare gradita, al punto che si finisce per lasciarsi anche coinvolgere, sebbene per un tempo relativamente breve.

Portal, infatti, difficilmente vi impegnerà per più di quattro ore, perlomeno nella sua "storia" principale, concedendo ulteriore tempo di gioco solo al perfezionamento, o al raggiungimento di particolari obiettivi (pensati per la versione Xbox 360). Pur considerando questo fattore, *Portal* resta un'esperienza innovativa che ci permettiamo di consigliare senza la minima riserva, grazie anche al trascurabile fattore del prezzo, se acquistato nel pacchetto "Orange Box".

Carlo Barone



IN ALTERNATIVA...

Narbacular Drop
Data la peculiarità di *Portal*, facciamo fatica a trovare dei titoli che possano valere come reali alternative. Di certo, però, consigliamo a tutti di provare il lavoro originale dei Nuclear Monkey Software (**www.nuclearmonkeysoftware.com**), che può essere scaricato gratuitamente dal loro stesso sito. Superato l'impatto con l'ovvia povertà grafica, vi assicuriamo che non ne resterete delusi!

Info ■ Casa **Valve/EA** ■ Sviluppatore **Valve** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 54,90 (Orange Box); $ 20 (Steam)** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.steampowered.com

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D DX 8, Win 2000, XP, Vista, Conn. a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D DX 9**
- Multiplayer **No**

- Meccanica di gioco fantastica
- Mappe ben disegnate
- Divertente nello sviluppo della trama

- Dura poco
- Inizio fin troppo rilassante
- A quando un'applicazione più "avventurosa"?

L'idea di gioco vi catturerà subito, così come le sue brillanti applicazioni. Peccato che, una volta finito, non si riesca a sentirsi affatto "sazi", desiderandone ancora. Non vediamo l'ora di vedere questa "tecnologia" dentro uno dei prossimi *Half-Life*, magari insieme a *Episode 3*!

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUALITÀ ROMPICAPO	ORIGINALITÀ	
8	8	9	6	8	9	**9**



■ In Dustbowl, la mappa è stata separata in tre aree da catturare progressivamente conquistando i due punti di controllo presenti per ciascuna di esse.

■ L'attenzione per i dettagli di *TF 2* è stata certosina: espressioni, particolari, animazioni. Tutto dimostra una direzione artistica molto curata.

GENERE: FPS ONLINE

TEAM FORTRESS 2

Può un mito del passato tornare rinnovato e più bello di prima? Ora siamo sicuri di sì!

IN ITALIANO

Come per tutti gli altri titoli dell'Orange Box, anche *Team Fortress 2* è stato completamente tradotto in italiano, sia nei testi su schermo, sia nel parlato. Per quanto poco rilevante, i dialoghi italiani perdono tuttavia un po' della caratterizzazione delle classi presente nella versione inglese.



TANTO tempo fa, il "Cattura la Bandiera" di *Quake* sembrava essere la forma più complessa di gioco di squadra online. Tuttavia, dei programmatori sconosciuti pensarono bene di cercare di differenziare le possibilità offerte ai giocatori aggiungendo, nell'equazione del perfetto FPS online, differenti classi, caratterizzate da specifici punti di forza e debolezze.



Nacque, così, *Team Fortress* e fu subito chiaro che l'innovazione introdotta avrebbe rappresentato un passo fondamentale nell'evoluzione degli sparatutto online. Il ruolo di Valve nella storia di *TF* comincia, però, qualche tempo dopo, con l'uscita di *Half-Life* (1998) e la creazione del remake, ribattezzato *Classic* per l'occasione (1999), per mano degli sviluppatori originali.

Da lì in avanti, il consacrato successo del gioco (oscurato solo dall'arrivo di *CounterStrike*) e la ferma volontà di volergli dare un seguito in tempi brevi sollevarono più di un polverone, quando, all'annuncio ufficiale dell'inizio delle lavorazioni di *Brotherhood in Arms* (così venne inizialmente chiamato il progetto del sequel), seguì qualche anno più tardi l'apparizione di una semplice versione riveduta e corretta di *Classic*, un po' ironicamente battezzata *1.5*.

Ci vollero ancora degli anni, prima che nel 2006 – finalmente! – Valve rendesse pubbliche le prime immagini di *TF 2*. Al posto di un banale quanto inflazionato stile pseudo contemporaneo, il mondo si trovò davanti a un accattivante design cartoonesco, non solo nell'impatto visivo, ma anche nella scelta di animazioni e dialoghi. L'idea, insomma, era quella di "sdrammatizzare", mentre sullo schermo continuavano a volare sangue a fiumi e brandelli di carne schizzati dal buon operato del "Demoman" di turno.

> **"La bellezza di *Team Fortress 2* sta nell'aver mantenuto le meccaniche originali, arricchendole di nuove possibilità"**

Il risultato, messe le mani sul prodotto finito, è a dir poco eccezionale. Il livello di caratterizzazione è notevole, ricco di apprezzabili dettagli nelle animazioni (le espressioni dei volti, quando avrete il tempo di osservarle, vi strapperanno più di un sorriso) e, in generale, in tutto il contorno del gioco vero e proprio.

VENDETTA!

Giocando online, capita spesso che in una partita finiate per percepire un avversario come "più nemico" degli altri, magari perché vi ha semplicemente ucciso con più frequenza o perché riesce sempre a sfuggirvi, catturando quella dannata bandiera sotto il vostro naso. Ebbene, *TF 2* se ne accorgerà, bollando il "nemico giurato" come la vostra "Nemesi" (una caratteristica icona apparirà sulla sua testa) e assegnandovi dei punti extra nel caso riusciate a ucciderlo. Allo stesso modo, però, chi diventa la "Nemesi" di qualcuno riceverà dei punti in virtù del suo status, oltre all'impareggiabile soddisfazione di essere nominato "nemico giurato"!



E qui si arriva alla chiave di volta, perché la vera bellezza di *TF 2* non sta solo nell'ottimo impatto grafico, ma soprattutto nel modo in cui sono state preservate le meccaniche di gioco originali, arricchendole di nuove possibilità.

Il punto di partenza resta lo stesso: lo scontro tra due squadre su mappe dagli obiettivi molto diversi e vari, dalla cattura della classica bandiera (sotto forma di valigetta), al dominio territoriale attraverso il controllo di specifici punti. Così, accanto ai remake di tre grandi mappe "classiche" (2fort, dustbowl e well), *TF 2* ne contempla altre tre inedite, che offrono variazioni sul tema del controllo territoriale: si passa dal dominio a tempo della maggioranza di aree sulle cinque disponibili nel livello, a vere e proprie mappe di sfondamento, fino ad arrivare all'innovativa "Hydro" dove scaramucce dirette per un singolo punto di controllo alterano equilibri territoriali

SORRISO!

Ogni qualvolta verrete uccisi, *TF 2* vi offrirà la scelta di scattare una foto del vostro assassino, mettendolo letteralmente "in posa" con un fermo immagine d'autore. Da notare, non senza un sorriso, il nome del file così generato: "nome is looking good!".

AL LAVORO!

La peculiarità dell'Ingegnere risiede nella sua capacità di costruire degli accessori incredibilmente utili alla propria squadra, quali un teletrasporto (creando separatamente ingresso e uscita), un distributore di munizioni, metallo ed energia, o una torretta difensiva. Quest'ultima è naturalmente la sua punta di diamante, soprattutto se si riesce a investire del tempo per potenziarla (fino a tre livelli) tramite il metallo raccolto dalle armi dei caduti o prodotto dallo stesso distributore. La collocazione tattica delle torrette automatiche (una al massimo per ogni ingegnere) ha una tale importanza, da rappresentare una delle maggiori discriminanti tra una difesa forte e una più facilmente espugnabile

Una torretta da sola può fare ben poco, ma con le giuste classi a supporto diventa una difesa difficilmente penetrabile.

Quando il Medico attiva il suo potere speciale, tanto lui quanto il suo bersaglio potranno contare su dieci secondi di invulnerabilità totale.

Il Demoman, oltre a contare sulle classiche granate, può utilizzare delle mine da far detonare a discrezione, ottime per la difesa.

La capacità della Spia di impersonare componenti della squadra nemica diventa letale, in combinazione con la possibilità di diventare invisibile.

ORANGE BOX

Come per gli altri titoli dell'Orange Box, *Team Fortress 2* può essere acquistato singolarmente online solo tramite Steam, alla cifra di 30 dollari. Come per *Episode 2* e *Portal*, però, l'acquisto online è decisamente più conveniente nel pacchetto completo al prezzo di soli 50 dollari. Se non si desidera acquistare *TF 2* online, sarà comunque possibile comprarlo nella versione in scatola (solo Orange Box) al prezzo di 54,90 euro.

più estesi, di fatto variando la morfologia del livello a ogni scontro.

Ma è nelle classi l'aspetto in cui *TF 2* appare infinitamente più rinnovato: lasciando invariati i ruoli delle nove originali (tre di attacco: Scout, Soldier e Pyro; tre di difesa: HeavyGuy, Engineer, Demoman; e tre di supporto: Medic, Sniper e Spy), sono tuttavia state completamente rivedute nelle abilità e nelle dotazioni, muovendosi idealmente verso una direzione di massima personalizzazione. Ferme restando le differenze in armatura e velocità (uno Scout sarà sempre più veloce di un Soldier, al prezzo di una minore energia vitale), sono state rimosse le granate, lasciando al Demoman l'incontrastato dominio sul campo; allo stesso tempo, è stato pesantemente modificato nelle meccaniche il Medico, armato ora di una "pistola" in grado di lanciare un raggio curativo efficiente anche a una certa distanza, alimentando allo stesso tempo una barra per attivare il potere speciale di rendere invulnerabili per dieci secondi tanto se stesso quanto il suo "paziente".

Ma il miglioramento di efficienza è più palese nel caso della Spia: originalmente, la sua abilità di travestirsi da membro della squadra avversaria soffriva dell'impossibilità di attraversare le linee nemiche indisturbato. Chi non troverebbe sospetto un compagno che corre nella direzione opposta rispetto al resto della squadra? In *TF 2*, non a caso, la Spia ha la possibilità di rendersi invisibile per un breve periodo di tempo (senza poter effettuare alcuna azione in questo stato), in modo da rendere più credibile la sua mascherata e riuscire a portare a termine sabotaggi delle torrette nemiche o eliminazioni di bersagli scomodi (come cecchini ben appostati).

Al di là degli aggiustamenti alle classi, l'intero gioco è stato reso più immediato, senza tuttavia intaccarne la profondità tattica e la vitale efficienza del gioco di squadra. Un gran lavoro, in grado di soddisfare tanto i veterani di *TF*, che si sentiranno "a casa" (ma con nuove possibilità di gioco), quanto chi vi si avvicinerà per la prima volta, che troverà uno sparatutto immediato, coinvolgente e molto appagante dal punto di vista visivo.

Carlo Barone

IN ALTERNATIVA...

Battlefield 2142, Ago 06, 9
Dagli abili DICE, il capitolo più recente della saga di *Battlefield* offre un gioco di squadra di altissima qualità in un'ambientazione post apocalittica molto accattivante. Ottimo, inoltre, il sistema di personalizzazione dei soldati tramite l'esperienza acquisita sul campo di battaglia.

CounterStrike: Source, Nov 04, 9
Ancora oggi, è lo sparatutto online a squadre più giocato al mondo, considerando entrambe le sue incarnazioni: quella più recente, basata sul motore Source e apparsa al lancio di *HL 2* e quella originale, ancora basata sul motore grafico del primo *HL*.

Info ■ Casa **Valve/EA** ■ Sviluppatore **Valve** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 54,90 (Orange Box); $ 30 (Steam)** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.steampowered.com**

Specifiche tecniche
- Sist Minimo **CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D DX 8, Win 2000, XP, Vista, Conn. a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D DX 9**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Vecchie dinamiche ben rinnovate
- Classi variegate e accattivanti
- Poche mappe, ma molto curate...

- ... molto curate, ma sempre poche!
- Non esistono bot per allenarsi
- Niente veicoli

Ammodernare un vecchio classico non è impresa facile: *TF 2* è andato ben oltre, offrendo le meccaniche più amate dell'originale riviste in maniera impeccabile, in un contenitore ricco di stile e forte di caratterizzazione unica nel suo genere.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPE	MODALITÀ
9	8	9	8	8	9



I tasti "WSAD", che regolano i movimenti negli FPS, in *WiC* sono deputati al controllo della telecamera.





Il motore fisico di *WiC* sfrutta una delle ultime versione del famoso Havok.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

WORLD IN CONFLICT

Gli USA sono sotto attacco, nell'RTS più spettacolare ed esplosivo dell'anno!

IN ITALIANO

Anche se la versione di *World in Conflict* da noi provata era in inglese, il gioco verrà completamente tradotto nella nostra lingua. Oltre alla scatola, al manuale e al testo a video, anche il parlato verrà doppiato in italiano.



PER sviluppare un gioco strategico in tempo reale dinamico, frenetico e coinvolgente, è necessario proporre qualcosa di diverso dal solito.

Per "mettere il turbo" alla loro ultima fatica, gli sviluppatori svedesi di Massive Entertaiment hanno scelto un approccio alternativo, eliminando le cosiddette fasi di riflessione. Niente ricerca di risorse, niente costruzioni di basi/strutture, niente evoluzione tecnologica: quello che rimane è *World in Conflict*, un RTS farcito d'azione, con furiose battaglie contro tank, elicotteri, colpi d'artiglieria, bombe atomiche e tutto quello che potreste ritrovare in un vero conflitto.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Le 14 missioni della campagna single player di *WiC* partono sul finire della Guerra Fredda. In uno scenario da fantapolitica, l'Unione Sovietica sull'orlo del collasso economico decide di giocarsi la carta della disperazione: un attacco frontale all'Europa e agli Stati Uniti.

Le forze NATO insieme a quelle statunitensi (in *WiC*, NATO ed Esercito USA si alternano in diverse fasi del gioco) cercano di contrastare l'Armata Rossa nel Vecchio Continente; successivamente si troveranno a respingere l'attacco a sorpresa sovietico sul suolo nordamericano (l'invasione inizia dalla città di Seattle). Il tutto è suggellato da un intreccio narrativo di ottima fattura, confezionato dal maestro del genere Larry Bond – uno scrittore che riesce a fondere, con naturalezza, i dettagli tecnici delle operazioni militari con la drammaticità della guerra – e da scene d'intermezzo suggestive e ben realizzate (sfruttano l'ottimo motore grafico di gioco MassTech). Benvenuti in *WiC*. Benvenuti nella terza guerra mondiale!

La prima manciata di missioni che si affrontano nella campagna single player (si giocherà dalla parte degli Stati Uniti e della NATO) vi metteranno al comando di un manipolo di truppe disorganizzate, dislocate a Seattle. Il vostro compito sarà quello di ricompattarle, portando a compimento una serie di obiettivi piuttosto semplici. Per esempio, dovrete raggiungere un determinato punto sulla mappa, "ripulire" una certa area, far saltare un ponte, eliminare un gruppo di cecchini e così via. Il giocatore non sarà il vero comandante dell'armata USA/NATO, ma vestirà un ruolo più marginale (da comprimario, diremmo), essendo parte integrante di un'operazione su vasta scala per liberare e rendere sicuro il territorio. Il computer, quindi, gestirà in toto la campagna contro l'invasione sovietica e voi avrete delle missioni e degli obiettivi da portare a termine con un pugno di unità e di mezzi vari. L'impostazione scelta privilegia "il lavoro di squadra" e ricorda da vicino le dinamiche degli sparatutto tattici alla *Battlefield* o alla *Enemy Territory: Quake Wars*, dove ogni giocatore riveste un ruolo preciso e senza l'aiuto degli altri non può vincere.

> "Il giocatore non viene mai tagliato fuori dall'azione"

NEL DVD

Sul DVD allegato all'omonima edizione di GMC, troverete anche il gigantesco demo di *WiC* da 1,3 GB. È possibile provare la prima missione della campagna single player, il tutorial e una mappa in modalità multiplayer (dominio).

E DIRECTX10?

Il motore grafico di *World in Conflict* (MassTech) è stato sviluppato per le schede video di nuova generazione che sfruttano le DirectX10 e il sistema operativo Windows Vista. Il MassTech si dimostra piuttosto versatile e in grado di adattarsi all'hardware posseduto dal giocatore: anche con una configurazione non particolarmente spinta (CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB) le prestazioni saranno soddisfacenti. Calcolando il numero di mezzi che solcano i cieli e il terreno di *WiC*, la qualità dei modelli poligonali e l'uso spregiudicato di effetti speciali, il risultato appare sorprendente. I giocatori che potranno sfruttare schede video con librerie DirectX 10 godranno di effetti particellari ancor più stupefacenti, di ombre generate in tempo reale dalle nuvole, di esplosioni impressionanti e molto altro. Peccato non sia stata prevista dai ragazzi di Massive la possibilità di mutare le condizioni climatiche, un'aggiunta che avrebbe elevato la componente tattica e garantito uno spettacolo visivo ancor più esaltante!



Le esplosioni presentano effetti particellari diversificati.



Il movimento delle nuvole è sorprendentemente realistico.





Gli aiuti tattici hanno un impatto devastante nell'economia di gioco.

COLONNA SONORA HARD ROCK

Oltre alla classica colonna sonora che allieterà i conflitti bellici, i ragazzi di Massive hanno selezionato un paio di canzoni famose che delizieranno i giocatori: che ne dite di "Everybody wants to rule the world" dei Tears for fears o di "Here I go again" dei Whitesnake o "Shadow of the Sun" degli Audioslave?

EDITOR E MOD

Nel gioco non è stato incluso alcun editor per modificare o creare nuove mappe. Comunque, è molto probabile che verrà pubblicato in seguito. Mentre è certo che *WiC* supporterà i Mod (c'è una voce apposita nel menu del gioco) sviluppati dalla comunità di appassionati.

MAPPA TATTICA

Volete avere sotto controllo il campo di battaglia? Per capire ciò che succede, è stata introdotta una preziosa mappa tattica che suddivide il territorio in tante piccole griglie. È possibile coordinare dall'alto tutte le operazioni e dislocare le truppe in ogni posizione. *WiC* permette al giocatore – come in *Supreme Commander* – di utilizzare i due monitor, uno per avere un controllo più preciso sulla mappa tattica, l'altro per combattere sul campo in tempo reale.





Per imparare le meccaniche di gioco è consigliabile provare l'esaustivo tutorial.

GLI SCENARI

Uno degli aspetti più impressionanti di *World in Conflict* è la possibilità di alterere completamente gli scenari in cui si combatte. Oltre agli edifici, completamente distruttibili, è consentito devastare prati, colline, strade, alberi, ponti e qualsiasi tipo di struttura troverete sul terreno, nonché generare crateri di proporzioni incredibili con un bombardamento massiccio.

Durante la campagna single player, verrete catapultati indietro nel tempo e vi troverete a gestire alcune truppe NATO impegnate a combattere in diverse zone d'Europa. In un altro flashback, sarete rispediti di nuovo negli Stati Uniti giusto in tempo per fermare l'ultima offensiva sovietica su New York. Massive ha sviluppato missioni molto diverse tra loro, utili per padroneggiare le meccaniche di gioco e per comprendere le potenzialità delle diverse tipologie di unità presenti in *WiC*. Oltre a una serie di obiettivi principali da completare, ne avrete anche di secondari, come distruggere l'artiglieria pesante o eliminare un comandante nemico che sta fuggendo. Questi vi faranno guadagnare un certo punteggio da investire nella richiesta di rinforzi o nell'acquisto di unità più potenti. Come già scritto in precedenza, *WiC* propone qualcosa di alternativo al tradizionale sistema di costruzione di strutture\basi e di accumulo risorse. Per esempio, quando un vostro tank sarà distrutto da un colpo d'artiglieria nemica, vi verrà restituito in un determinato lasso di tempo l'intero valore del pezzo abbattuto. Con questa trovata, il giocatore sarà bloccato per un certo periodo e in una determinata situazione, ma potrà continuare a combattere senza essere eccessivamente penalizzato. L'obiettivo di Massive è quello di proporre un titolo bilanciato in ogni istante e fase di gioco.

Le truppe sul campo possono essere controllate in modo completo dal giocatore, il quale sarà in grado d'impartire loro una serie di ordini basilari: potranno essere bloccate, trattenere il fuoco, avanzare, indietreggiare, ricaricare, entrare nel mezzo di trasporto più vicino o in un edificio e cambiare formazione.

La campagna single player dura – in base al livello di difficoltà scelto (Facile, Normale, Difficile) – dalle 12 alle 15 ore di gioco (senza completare tutti gli obiettivi secondari) e pare essere afflitta da due problemi: il sistema di salvataggio che, a volte, costringerà a rigiocare un'intera missione dopo aver fallito un determinato numero di obiettivi, e l'Intelligenza Artificiale avversaria, che ci è sembrata in molti frangenti poco adeguata alla situazione, proponendo attacchi non "ispirati" e limitandosi a inviare un quantitativo eccessivo di carri armati, invece di sfruttare gli attacchi speciali e la morfologia del terreno per cogliere di sorpresa le truppe avversarie.

Non c'è dubbio, comunque, che la modalità multiplayer di *WiC* sia la vera anima pulsante di questo RTS. Grazie alla sua giocabilità frenetica e ben costruita, il titolo di Massive è

UNA CURIOSITÀ

I briefing nella versione inglese/americana sono impreziositi dalla voce dell'attore Alec Baldwin. Per comunicare, durante le battaglie, la propria strategia ai compagni di squadra, è stata inserita una chat testuale e integreta quella vocale (VOIP- Voice over Internet Protocol).



Trovare gli obiettivi è piuttosto facile: basta seguire il cerchio giallo.





Le esplosioni raggiungono un realismo sconcertante.

riuscito a catturare l'adrenalina e l'atmosfera che si "respirano" negli sparatutto a tattici a squadre. La sensazione che abbiamo avuto nell'affrontare la campagna single player è che quest'ultima fosse stata creata per far rodare il giocatore, per lasciargli assimilare le meccaniche e fargli affrontare tutte le situazioni tattiche presenti in un conflitto.

Naturalmente, si potranno creare partite personalizzate sia in LAN, sia sui server online predisposti da Vivendi/Sierra. Per confezionare uno scenario su misura è stato predisposto un menu semplice ed essenziale, che permetterà di selezionare, con un paio di clic, la durata della sfida, il numero massimo dei giocatori (fino a 16), di aggiungere bot (e definirne il tipo di I.A.) e di giocare con squadre equilibrate. Una volta scelta la mappa di gioco tra le 21 disponibili e il tipo di modalità (Assalto, Dominio e "Tug of War"), non resterà che selezionare la fazione per cui combattere (Stati Uniti/NATO o Unione Sovietica).

I due blocchi presentano unità e mezzi caratteristici e la possibilità di una buona specializzazione: si sceglie tra fanteria, unità blindate, aeree e rinforzi. Si ha a disposizione un certo quantitativo di punti e, in base alla decisione iniziale, è consentito avere tra le proprie file unità più potenti e speciali. Per esempio, se si sceglie di potenziare la fanteria, si arriverà a contare su mezzi/unità quali il geniere demolitore, l'autocarro da trasporto, il cecchino, la fanteria anticarro, un mezzo per trasporto truppe e molto altro.

Lo schema studiato dai ragazzi di Massive incoraggia il gioco di squadra e i contendenti appaiono ben equilibrati. Certo, qualche unità in più da entrambe le parti non avrebbe guastato e avrebbe permesso di elevare ulteriormente la componente tattica di *WiC*.

Una volta completato un certo numero di obiettivi, avrete accesso agli "aiuti tattici", capaci di scatenare in pochi secondi l'inferno sulle linee nemiche. Nello specifico, si parla di supporto aereo, fuoco dell'artiglieria pesante, napalm, bomba atomica e molto altro. L'effetto sulla giocabilità di *WiC* è – come nella realtà – semplicemente devastante, soprattutto in una partita multiplayer. In questi casi, l'unica possibilità di sopravvivere sarà di muoversi continuamente, visto che nessun luogo potrà considerarsi al sicuro contro armi di questa portata e che trascorrerà un certo tempo dalla chiamata dell'attacco alla sua esecuzione.

La morfologia delle mappe si è dimostrata piuttosto varia e ben assortita, e consentirà di sfruttare ed elaborare molteplici strategie. L'aspetto più coinvolgente di *WiC*, però, è che, a differenza dei soliti RTS, il giocatore non sarà mai tagliato fuori dall'azione, visto che la stessa CPU si preoccuperà di aiutarlo modificando i tempi di sostituzione delle unità o la quantità di punti a disposizione per chiedere rinforzi, riequilibrando, così, la situazione.

Anche da un punto di vista grafico, *World in Conflict* è uno dei più impressionanti RTS mai visti: l'unica nota dolente è rappresentata dalla qualità delle animazioni delle truppe, decisamente anonima. Il comparto sonoro regala forti emozioni e momenti di epica drammaticità, inframmezzando i continui contatti radio tra le truppe o le incessabili esplosioni sul terreno.

Miscelando alla perfezione una veste grafica ammaliante con una giocabilità frenetica e tattica, *World in Conflict* ha dimostrato di avere le carte in regola per diventare il nuovo punto di riferimento nel genere, non avendo nulla da invidiare anche al superlativo *Company of Heroes* di Relic. Siete pronti a riscrivere la Storia?

Raffaello Rusconi



IN ALTERNATIVA...

Company of Heroes, Ott 06, 9
L'RTS di Relic ambientato nella Seconda Guerra Mondiale è un capolavoro di giocabilità e longevità. E nella stessa confezione è stato incluso persino *Warhammer 40.000: Dawn of War*, un altro gioiello!

Enemy Territory: Quake Wars, Nov 07, 9
Un'alternativa magari eccentrica, ma in spirito con *WiC*. L'FPS tattico di id Software/Splash Damage galvanizza gli appassionati del genere. Trovate la recensione a pag. 92.

Info ■ Casa **Vivendi Games** ■ Sviluppatore **Massive Entertainment** ■ Distributore **Sierra** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.worldinconflict.com**

Specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, 8 GB HD, DVD-ROM**
- Sis. Cons. **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, Banda Larga**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- **Grafica favolosa**
- **Giocabilità frenetica e ben strutturata**
- **Multiplayer esaltante**

- **I.A. non proprio al top**
- **Animazioni delle truppe anonime**
- **Sistema di salvataggi discutibile**

***World in Conflict* è semplicemente uno dei giochi strategici in tempo reale più belli degli ultimi anni. Una grafica da urlo, una giocabilità sublime e una modalità multiplayer esaltante lo rendono un titolo da non lasciarsi sfuggire.**

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
9	7	9	9	7	9

La posizione di compagni e obiettivi è sempre ben visibile dall'HUD, e permette anche ai principianti di non perdersi nelle vaste mappe di gioco.

Gli Strogg sono muniti di armi che sembrano le dirette progenitrici di quelle conosciute e apprezzate nella serie *Quake*.

GENERE: FPS MULTIPLAYER

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Mai l'invasione di una crudele razza aliena fu tanto gradita.

IN INGLESE

Scatola e manuale di *ETQW* sono in italiano. I menu, invece, non verranno tradotti nella nostra lingua, ma la chiarezza con cui gli obiettivi delle missioni sono indicati durante il gioco rendono accessibili le partite anche a chi non parla l'inglese. I pochi termini specifici sono, comunque, facilmente comprensibili.

NEL DVD

Nel DVD allegato questo mese all'omonima edizione di GMC, troverete il demo di *Enemy Territory: Quake Wars* contenente la mappa Valley. Ambientata nel parco californiano Yosemite vede i GDF impegnati a fermare il tentativo degli Strogg di contaminare le acque della zona. Ingegneri, Covert Op e soldati dovranno portare a termine la distruzione dell'impianto di contaminazione, mentre agli Strogg spetterà un'intensa azione difensiva.

DOPO aver viaggiato nel cosmo delle versioni beta e dei demo, la feroce armata Strogg ha finalmente raggiunto il nostro pianeta, con l'obiettivo di trasformare l'intera razza umana in utile materiale genetico per la produzione di cyborg.

Tale disdicevole proposito viene contrastato dalla Forza di Difesa Globale (GDF), un esercito internazionale munito di armi e veicoli allineati al livello tecnologico raggiunto nell'anno 2060. I 12 fronti di battaglia scaturiti dalla collisione tra i due schieramenti fanno da sfondo al secondo lavoro di Splash Damage, uno sparatutto in prima persona tattico online capace di innovare il genere in molte direzioni, traendo spunto dal successo ottenuto dal gratuito *Wolfenstein: Enemy Territory*.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

A differenziare *Enemy Territory: Quake Wars* da serie rinomate quali *Battlefield* è già il menu iniziale, con cui è possibile impegnarsi in 4 diverse campagne distribuite su altrettanti continenti (Africa, Europa, America del Nord e Oceania) o puntare su una mappa specifica per una partita più rapida, rinforzando le file degli invasori o quelle dei terrestri. A ogni campo di battaglia è abbinata una ben definita serie di obiettivi, che non sono la semplice espugnazione di una casamatta o la conquista di un maggior numero di basi rispetto agli avversari. Nella guerra che fa da prologo alle avventure solitarie della serie *Quake* che tutti gli appassionati di FPS conoscono bene, le battaglie si vincono, per esempio, costruendo ponti, disabilitando gli scudi difensivi del nemico con una carica esplosiva ben piazzata e rubando un prezioso disco contenente i segreti tecnologici dell'avversario. Obiettivi che possono essere raggiunti solo tramite la concertazione di Ingegneri, Covert Op, Medici, Field Op e semplici soldati.

In linea generale, si potrebbe dire che in tutte le mappe vi è una squadra assalitrice che deve portare a termine 3 o 4 obiettivi e una che ha il compito di difendersi fino allo scadere del tempo, ma tale semplificazione non renderebbe giustizia alla soddisfazione ottenibile dal riuscire a completare la costruzione di un generatore, nonostante l'aera circostante sia bersagliata da una miriade di colpi alleati e nemici.

> "Offre una giocabilità ricca di inedite raffinatezze"

Altrettanto ingiusto sarebbe descrivere le classi selezionabili come se fossero speculari tra i due eserciti. Certo, il soldato terrestre richiama chiaramente l'Aggressor Strogg, vantando le armi più esplosive e avendo il compito di piazzare cariche detonanti sui bersagli da distruggere. Già prendendo in considerazione i Medici e la loro controparte strogg Technician, però, sono riscontrabili alcune sostanziali differenze, legate al fatto che gli addetti "alla riparazione" dei soldati cyborg possono non solo rianimare

PROMOZIONI SUL CAMPO

In base alle azioni svolte e agli obiettivi completati, ai soldati GDF e strogg vengono assegnati dei punti esperienza, che si accumulano con il procedere della campagna e offrono ai giocatori più abili alcune capacità particolari. Investire nemici, portare a buon fine il trasporto dei soldati e abbattere veicoli avversari offrono, per esempio, la possibilità di usufruire di armature rinforzate e di un maggior numero di falsi bersagli antimissile. I Medici e i Field Op più meritevoli inizieranno a distribuire maggiori razioni di stroyent e medicinali e godranno di torrette più rapide in fase di ricarica. Con il procedere delle campagne (composte da tre differenti missioni), soldati e Aggressor aggancerano più velocemente il bersaglio inquadrato con il lanciarazzi e attiveranno in un minor tempo le cariche esplosive. A tutto ciò si aggiunge un ranking persistente, visitabile all'indirizzo **stats.enemyterritory.com**, che assegna gradi e onorificenze ai giocatori che si distinguono in battaglia. È importante notare che il semplice accumulo di punti esperienza non produce, con il tempo, necessariamente un sergente maggiore o, addirittura, un generale. I gradi più elevati saranno raggiunti solo dai giocatori capaci di vincere gran parte dei duelli diretti, o in grado di produrre risultati positivi nelle situazioni più sfavorevoli. Il rango raggiunto da ogni partecipante sarà ben visibile sull'HUD di compagni e avversari.







■ Come direbbe il commentatore di *Quake 3*, un "Impressive!" colpo di Rail è utile quanto l'artiglieria più pesante.



■ La direzione di guida del lento MCP viene contrassegnata da evidenti frecce luminose, essendo strettamente legata al raggiungimento di alcuni obiettivi.

UN COMPITO CIASCUNO

Paul "Loki" Wedgewood, l'ex produttore di Mod a capo del team Splash Damage, sa bene che molti giocatori non amano dover imparare a memoria la mappa durante i primi scontri e ancor meno gradiscono essere sterminati senza pietà dagli utenti più esperti. Di conseguenza, sin dalle prime schermaglie di *Quake Wars*, vengono offerti al giocatore suggerimenti riguardanti gli obiettivi da raggiungere, la cui natura e posizione è ben mostrata sull'HUD sia tramite icone, sia messaggi testuali. A rendere ancora più piacevole l'esperienza di gioco è l'elenco delle missioni di supporto, che fanno da corollario a quelle principali. Se l'obiettivo fondamentale è sabotare i comandi di un portale dimensionale costruito dagli Strogg, alle classi prive dei giusti strumenti (cioè tutte, a eccezione dei Covert Op) vengono consigliati dei bersagli alternativi, utili a guadagnare punti esperienza e a rafforzare le chance di successo della squadra. Ai Field Op e agli ingegneri verrà indicato di posizionare dell'artiglieria di supporto e delle mine capaci di proteggere chi è impegnato nella missione principale, mentre i Medici verranno sensibilizzati sull'utilità di rianimare i Covert Op feriti. La lista delle missioni viene aggiornata dinamicamente e può essere espansa, nel caso si desideri avere più alternative. Grazie a questi stratagemmi, in *ETQW* è praticamente impossibile perdersi o provare la sconfortante sensazione di essere del tutto inutile agli scopi del team. Agli utenti più esperti è comunque concessa la facoltà di eliminare dall'HUD tutti i tipi di suggerimenti.



i compagni feriti, ma anche trasformare i cadaveri degli avversari in punti di rinascita per i propri alleati (spawn, in gergo).

PER TUTTI I GUSTI

La varietà sembra essere il tema dominante degli scontri in *Enemy Territory: Quake Wars*. A partire dalle ambientazioni, che includono deserti, foreste di conifere, distese artiche e sobborghi cittadini, fino a giungere all'approccio allo scontro, che varia sensibilmente in base alla classe scelta.

Chi ama gettarsi nella mischia può indossare la divisa del soldato, o gli impianti cibernetici dell'Oppressor, imbracciare fucili d'assalto e HyperBlaster e ingaggiare duelli corpo a corpo che richiamano, in parte, l'intensità tipica dei deathmatch di *Quake*. Chi preferisce un approccio più ragionato, invece, è libero di optare per le classi Ingegnere e Constructor, così da posizionare sapientemente torrette difensive antiuomo, anti-veicolo e anti-artiglieria.

Richiedere il dispiegamento di attrezzature di supporto è particolarmente facile: dopo aver selezionato l'apposito strumento di posizionamento, è sufficiente trovare una zona di terreno piana controllata dalla propria fazione e attendere per alcuni secondi l'arrivo di una capsula interorbitale o il passaggio di un imponente elicottero trasportatore. Field Op e Oppressor possono richiedere, nello stesso modo, strumenti ben più aggressivi come il Rail Howitzer, il mortaio al plasma, il Dark Matter Cannon e il devastante Hammer, pezzi d'artiglieria che, una volta posizionati, possono essere diretti sul bersaglio utilizzando delle specifiche ottiche di puntamento.

Quando lo scontro si fa duro ed è necessario concedere un po' di respiro ai propri compagni di squadra, queste due classi possono richiedere il passaggio di un jet o l'intervento di una delle astronavi madri, scaricando sul campo di battaglia una consistente dose di morte e distruzione sotto forma di bombe e massicci raggi energetici.

I veicoli a disposizione dei due eserciti non sono meno eterogenei: agli APC (i trasporti corazzati, anfibi e non), ai motoscafi e agli elicotteri della GDF, gli Strogg contrappongono un hovercraft antigravitazionale, un veloce mezzo terrestre capace di travolgere la fanteria nemica, un'agile navicella e un impressionante mecha, il Cyclops, in grado di calpestare

ANCHE IN SINGOLO, MA...

Le missioni singole e le campagne di *ETQW* possono essere affrontate anche in modalità single player, grazie alla presenza di bot. Nelle nostre prove, i combattenti controllati dalla CPU hanno offerto una discreta assistenza e, in alcuni casi, sono riusciti anche a completare degli obiettivi senza il nostro diretto intervento. Sebbene l'Intelligenza Artificiale che li controlla provi anche a sfruttare tecniche astute, quali la mimetizzazione e la creazione di punti di spawn in territorio nemico, le partite in solitario tendono comunque a essere meno varie e più di quelle online. I bot rappresentano, dunque, una buona opportunità per impratichirsi "offline" con armi e mappe, ma non possono giustificare da soli l'acquisto del gioco da parte di chi non è ancora munito di una connessione a Banda Larga.

FLUIDO VERSATILE

Lo stroyent prodotto dai Technician, vero e proprio combustibile dei macchinari e degli organismi strogg, può essere indirizzato dalle milizie aliene per produrre, indifferentemente, munizioni o punti salute. Nel passaggio da una funzione all'altra, una percentuale del prezioso liquido viene persa, ma tale versatilità risulta estremamente utile, quando, in missione, ci si ritrova gravemente feriti o privi di proiettili al plasma.





I velivoli godono di stabilizzatori automatici che semplificano i duelli aerei, ma che possono essere disabilitati dagli utenti più esperti.





La tecnologia megatexture offre visuali molto vaste, perfette per chi intende sfruttare al massimo lo zoom della sua arma di precisione.



Rubare le sembianze di un nemico ferito è una delle capacità più importanti dei Covert Op.

LE PRESTAZIONI

ETQW, nonostante si basi su una versione riveduta e corretta del non proprio recente motore di *Doom 3*, riesce a colpire nel segno dal punto di vista tecnico. La simulazione fisica è strumentale ai fini del gioco, ed entra in azione solo durante la guida dei veicoli. Gli ampi e dettagliati panorami offerti dalle mappe, le tante animazioni dei soldati e le scie di fumo "disegnate" nel cielo dai proiettili, seguite da abbacinanti esplosioni, danno però vita a un ambiente spettacolare. Arricchiscono il tutto delle prestazioni elevate anche in presenza di schede non di ultimissima generazione, come i molti giocatori muniti di GeForce 6600 potranno testimoniare. I proprietari di GeForce 8800 e Radeon HD X2900 godranno di un'ottima fluidità anche alla risoluzione di 1900x1200 con i dettagli al massimo, ma, nei server affollati da più di 40 persone, solo i possessori di CPU dual core riusciranno ad avvicinarsi al magico limite dei 60 FPS. Le specifiche minime ufficialmente dichiarate (Athlon XP 2800+, 512 MB e GeForce 5700 o Radeon 9700) sono comunque in grado di offrire un'esperienza di gioco apprezzabile, sebbene un raddoppio della RAM rimanga decisamente consigliabile.

soldati e di sommergere di plasma le basi avversarie. Al possente bipede, gli umani rispondono con una più elevata capacità di trasporto dei soldati e con l'MCP, un posto di comando mobile pesantemente corazzato e dotato di un consistente volume di fuoco.

Nonostante il suo lento spostamento causi la presa di nuovi territori da parte delle forze GDF (la cui vittoria, in alcune mappe, è legata alla posizione di questo mezzo, che va attentamente guidato, scortato e riparato) e la conseguente possibilità di piazzare nuove torrette, l'MCP non è un veicolo impiegabile liberamente, quanto uno strumento indispensabile al raggiungimento di alcuni obiettivi.

Completano il ricco panorama l'Husky, una veloce moto quad con cui arrampicarsi sui terreni più impervi, e l'Icarus, un jet pack munito di una discreta capacità di elevazione. Due veicoli che strizzano l'occhio ai Covert Op e agli Infiltrator, desiderosi di insinuarsi oltre le linee nemiche, aggirando il fronte della battaglia e percorrendo i ripidi pendii poco trafficati dalla fanteria.

CARATTERISTICHE PECULIARI

La natura futuristica e aliena delle forze in campo offre a *Enemy Territory: Quake Wars* possibilità impensabili per gli FPS che riproducono le tecnologie del nostro secolo. In nessun altro titolo è possibile riparare veicoli e torrette, o uccidere a distanza i nemici appostati dietro un muro difensivo, tramite robot-droni volanti, né sabotare un congegno avversario dopo aver acquisito le sembianze di un nemico ucciso. Ricchi di potenzialità sono anche il teletrasporto degli Infiltrator (simile a quello presente in *Unreal Tournament*), la capacità degli Oppressor di difendere i passaggi forzati della mappa tramite scudi energetici e la facoltà dei Medici di cancellare, con un colpo di defibrillatore, i punti di spawn prodotti dai Technician. Tali caratteristiche, unite a un controllo dei mezzi che assiste i principianti, ma esprime le sue vere potenzialità in mano ai piloti esperti, tramutano le partite in appassionanti scontri affrontabili sia con assalti tradizionali, sia con strategie più "subdole".

Un gruppo di 5 soldati ben addestrati, a bordo di un velivolo Bumblebee, può dominare dall'alto l'intera squadra avversaria, che però è in grado di ribaltare la situazione grazie all'azione furtiva di due soli infiltrati. Il bilanciamento di alcune armi verrà probabilmente affinato con l'arrivo delle prime patch (cui sarà affidato anche



Sebbene il fulcro dell'azione sia sempre raggiungibile in pochi secondi, le azioni d'assalto più fulminee non possono che fare uso di ogni mezzo di trasporto disponibile.



> "Merita di trovare posto nella collezione di ogni appassionato munito del giusto hardware"











Il posizionamento di pezzi d'artiglieria e torrette difensive richiede solo una superficie piana e il controllo del terreno circostante.

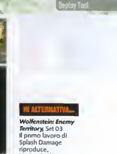




Si può vincere anche inviando via satellite dei preziosi dati relativi alla tecnologia nemica.



Guadagnando punti esperienza, si ottengono upgrade diversi per ogni tipo di classe, quali una maggiore velocità di aggancio dei bersagli.



il compito d'introdurre più mappe in cui siano gli Strogg ad attaccare). Sin da ora, però, è possibile godere di una giocabilità ricca di inedite raffinatezze: con la pratica, per esempio, si scopre che le granate fumogene non limitano la ricezione delle torrette antiuomo, trasformandole in trappole letali, o che gli scudi strogg sono resistenti anche ai proiettili di grosso calibro, ma vengono attraversati come burro dal una granata ben piazzata.

Tanta varietà, unita allo spirito di squadra e al senso d'urgenza trasmesso dalla presenza di obiettivi e missioni secondarie, danno vita a un titolo che offre divertimento immediato e una longevità da brividi sia ai giocatori disimpegnati, sia ai più organizzati membri di clan.

Enemy Territory: Quake Wars verrà certamente adottato in tutte le competizioni di alto livello e merita di trovare posto nella collezione di ogni appassionato munito del giusto hardware. La Railgun a disposizione degli Strogg ha tempi di ricarica più elevati, rispetto a quella tanto apprezzata nei deathmatch di *Quake*, ma la possibilità di colpire gli avversari lontani a bordo di un motoscafo, unita alle sensazioni offerte da una battaglia in grande stile, promettono di lasciare – ancora una volta – un segno indimenticabile in ambito multiplayer.

Davide "Quedex" Giulivi



IN ALTERNATIVA...

Wolfenstein: Enemy Territory, Set 03
Il primo lavoro di Splash Damage riproduce, in piccolo, le meccaniche di *ETQW*. A distanza di anni, è ancora molto apprezzato dalla comunità online ed è del tutto gratuito!

Battlefield 2142, Nov 06, 9
Armi e veicoli evoluti in un FPS online in cui la tattica regna sovrana. Il ritmo di gioco è più rilassato rispetto a *ETQW*, ma una buona coordinazione di squadra è altrettanto fondamentale.

Info ■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **id Software/Splash Damage** ■ Distributore **Activision Italia** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **13+** ■ Internet **www.enemyterritory.com**

Specifiche tecniche
- Sis Min. **CPU 2,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, DVD-ROM, connessione a Internet**
- Sis. Cons. **Dual core 2,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Varietà di strategie e mezzi
- Eccellente grafica
- Elevata longevità

- Fisica ridotta all'osso
- Bot non molto intelligenti
- Niente cross-platform

Un eccellente FPS tattico online, in grado di soddisfare gli istinti bellici degli appassionati più esigenti, e dotato di estrema rigiocabilità. Chi vuole farsi strada nelle classifiche su Internet e può sacrificare i prossimi mesi in nome della battaglia per la Terra, non dovrebbe guardare altrove.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LEVEL DESIGN
9	8	9	9	7	9


La partenza è sempre uno dei momenti più affascinanti, e in *MotoGP '07* è emozionante osservare i preparativi prima del via.



Basterà poca pratica per esibirsi in perfetti "donut".

GENERE: GIOCO DI GUIDA

MOTOGP '07

La stagione di MotoGP non è esaltante per Rossi, ma potete ribaltare la situazione. Almeno su PC.

IN ITALIANO

MotoGP '07 è interamente tradotto in italiano.



DOPO averlo atteso per molto tempo, non senza tenervi informati con le nostre anteprime, è finalmente giunto il momento di recensire *MotoGP '07*.

Si tratta di una "simulazione" della stagione MotoGP 2007, quindi con tutti i nomi reali dell'attuale gruppo di piloti, ma sono anche presenti alcune interessanti aggiunte, come una modalità Extreme, che consente di correre con moto ben più potenti su circuiti cittadini (senza traffico, naturalmente) e una modalità Carriera, ottima per migliorare la longevità del gioco, dal momento che include numerose prove che spezzano la monotonia delle gare su circuito e aggiungono parecchio al fattore "sfida".

Abbiamo usato il termine "simulazione", ma non aspettatevi un *GTR* su due ruote: il modello di guida di *MotoGP '07* è decisamente arcade e permissivo, anche impostando al massimo le opzioni relative al realismo. Si possono usare i due freni separatamente, così come gestire manualmente il cambio di marcia e l'inclinazione del pilota, ma la moto offre, in ogni caso, un'aderenza e una stabilità non da poco, anche in caso di errori grossolani.

Certo, una violenta pressione sul freno anteriore mentre si curva velocemente tenderà a far scivolare il pilota, ma è consentito comunque prendersi notevoli libertà senza temere l'uscita di pista. Per esempio, sbagliando completamente traiettoria o punto di staccata, in qualche maniera si riuscirà a superare la curva senza grandi danni, magari perdendo decimi preziosi, ma non certo compromettendo tutto con una caduta. Anche i contatti con gli altri piloti non sembrano impensierire troppo il centauro che controllate, tanto che in curva potrete tranquillamente imporvi sugli avversari speronandoli da dietro per farli scivolare, o appoggiandovi a loro per mandarli fuori al vostro posto.

Non verrete puniti con alcuna penalità per gesti così poco sportivi, tanto che l'impressione è che gli sviluppatori quasi suggeriscano le rudi spallate quale tecnica per arrivare primi. Se alcuni valuteranno come difetti tali considerazioni, per altri si tratterà solo di buone notizie: non sono pochi i giocatori su PC che preferiscono farsi una veloce e divertente partita, senza perdere tempo a scaldare le gomme o a sistemare l'assetto. Del resto, chi desidera giocare pulito ha sempre la possibilità di farlo, certo che gli avversari gestiti dal computer non lo speroneranno di proposito.

> "Per quanto semplificato, il modello di guida risulta divertente"

Anche il sistema di controllo riflette questa visione dei programmatori: i più smaliziati, probabilmente, useranno i due grilletti analogici (ci riferiamo al pad Xbox 360 per Windows) per azionare separatamente i freni, sfruttando lo stick di sinistra per muovere il peso del pilota lateralmente o longitudinalmente. Chi vuole giocare velocemente e senza allenarsi, invece, può limitarsi a usare i due stick analogici e, in tale frangente, quello di destra si occuperà di accelerare, frenare (dosando correttamente la forza

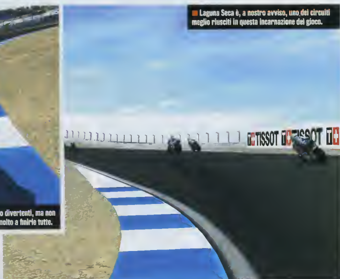


ASSETTO IN DUE MOSSE

La moto che vi viene proposta dal gioco è più che adeguata ad affrontare tutte le situazioni. Se proprio volete improvvisarvi ingegneri, potete sempre decidere di mettere le mani sull'assetto della dueruote. Non preoccupatevi, non dovrete impazzire dietro a complessi e voluminosi manuali tecnici: i parametri modificabili sono, in effetti, pochi e facilmente intuibili, e comprendono il rapporto delle marce, la mescola degli pneumatici e la rigidità delle sospensioni.




Le sfide sono divertenti, ma non impiegherete molto a finirle tutte.



Laguna Seca è, a nostro avviso, uno dei circuiti meglio riusciti in questa incarnazione del gioco.

TELEMETRIA SEMPLIFICATA

In *MotoGP '07* è presente l'opzione "telemetria", ma non aspettatevi raffinate e complete analisi di ogni componente della moto. Le uniche informazioni che vi verranno fornite riguarderanno, infatti, i vostri tempi nelle varie sezioni del tracciato, permettendovi di capire dove sarete andati bene e dove dovrete migliorare qualcosa.

IL SOLITO JOYPAD

Pur se giocabile con la tastiera, *MotoGP '07* richiede un joypad per dare il meglio. Va bene uno qualsiasi, sebbene il massimo si ottenga con una periferica dotata di due stick analogici e di due pulsanti a spalla, sempre analogici. Il joypad di Xbox 360 viene immediatamente riconosciuto e risulta perfettamente calibrato: niente di strano, considerato che il gioco è disponibile anche per la console di Microsoft.


La classe Extreme mette a disposizione moto decisamente più potenti, che però corrono su circuiti stradali.



su entrambe le ruote) e muovere in avanti o indietro il pilota, secondo la situazione. Diciamo che questo secondo metodo è l'equivalente dell'attivare gli aiuti alla guida, come ABS e Traction Control. Per quanto semplificato, questo modello di guida risulta comunque parecchio divertente e consente di imbastire emozionanti sfide all'ultima curva, soprattutto perché, a meno di giocare al massimo livello di difficoltà, anche dopo una rovinosa caduta sarà sempre possibile riacciuffare gli avversari, che tendono a essere decisamente più lenti del giocatore, soprattutto in rettilineo.

Se si occupasse solo del campionato ufficiale, probabilmente *MotoGP '07* stuferebbe presto. Fortunatamente, però, sono state incluse alcune interessanti chicche, come la classe Extreme e la modalità Carriera, che allontanano lo spettro della noia.

Le dueruote disponibili in Extreme appaiono più potenti e leggermente meno facili da domare, ma sono i circuiti, tutti cittadini e quindi spesso stretti e ricchi di curve a gomito, a offrire le più profonde soddisfazioni, grazie al loro ottimo design. La modalità Carriera, invece, propone una sorta di minigiochi: delle divertenti sfide piuttosto veloci da portare a termine, ma particolarmente azzeccate sia per chi vuole imparare pian piano a domare la moto, sia per chi ha finito *MotoGP '07* e cerca qualche stimolo in più. Non è niente di troppo originale, sia chiaro, ma tutto sommato ci siamo divertiti ad affrontarle. Si passa dalla semplice prova sui tempi in una sezione di circuito all'inseguimento dell'istruttore, al raggiungere una velocità minima su un tratto (come l'autovelox dei vari *Need for Speed*, praticamente).

Superando una serie di obiettivi (come arrivare a un certo livello della classifica piloti, piuttosto che superare alcune gare), si sbloccheranno degli extra, che spaziano



UN PROTAGONISTA DA FAR CRESCERE

Nella modalità Carriera, potrete anche occuparvi di migliorare le caratteristiche del pilota investendo una serie di crediti in quattro differenti abilità: Curve, Frenata, Velocità Massima e Accelerazione. Inizierete con venti crediti da distribuire come meglio crederete, e dovrete guadagnarvene altri in pista, sgominando tra gli avversari.



I contatti con gli avversari possono essere anche molto duri, ma nonostante tutto riuscirete a rimanere in sella.



Un consiglio: fate molta attenzione con il freno anteriore, in curva.

CHE CONTROLLO

La natura arcade di *MotoGP '07*, unita a un sistema di controllo tutto sommato verosimile, rende facile ed esaltante prodursi in acrobazie di vario tipo. Basterà prendere la necessaria confidenza con il joypad per essere in grado di realizzare burnout, di partire a gomme fumanti, di impennare in qualsiasi condizione e di inchiodare alzando la ruota posteriore. Certo, tutto ciò è inutile ai fini delle gare, ma come non entusiasmarsi di fronte a tali evoluzioni, che richiedono solo un minimo di coordinazione con le dita? Se queste esibizioni da circo difficilmente vi aiuteranno a vincere una gara, la sgommata in stile Valentino Rossi vi toglierà più di una volta dagli impicci: se vorrete lanciarvi in un sorpasso in piena derapata, non vi resterà che dare due colpetti all'acceleratore durante l'ingresso in curva. Se la moto sbanderà troppo, potrete controllarla con qualche tocco al freno posteriore, in modo da non farla scivolare.

dai circuiti aggiuntivi a moto e piloti in precedenza non disponibili. Una volta giunti sul podio del campionato al massimo livello di difficoltà, inoltre, se ne renderà disponibile uno nuovo, decisamente più ostico. Pur senza rivoluzionare nulla, insomma, *MotoGP '07* riesce comunque a divertire parecchio, almeno per qualche tempo. Una volta visto tutto, però, l'interesse inizierà a scemare. Ci sarebbe anche il multiplayer, al momento non correttamente valutabile, ma sul quale torneremo in futuro nelle pagine della nostra rubrica Next Level.

Come abbiamo evidenziato anche in sede di anteprima, un piccolo limite di *MotoGP '07* è la gestione degli incidenti. I programmatori hanno preferito semplificare molto questo aspetto, tanto che, nel caso di scivoloni in curva, verranno coinvolti solo pochi piloti. La moto, dopo il primo avversario "abbattuto", non rimbalzerà contro gli altri, evitando spettacolari reazioni a catena. Considerando quanto sia facile farsi strada in maniera brutale, speronando con cattiveria chi vi precede, probabilmente è anche un bene che sia impossibile coinvolgere troppi centauri, dal momento che, in tal caso, basterebbero



un paio di spallate in partenza per far cadere parecchi avversari. Avremmo preferito, però, un approccio meno semplificato, per esempio, punendo con penalità tipo Stop & Go i piloti troppo aggressivi.

Passando al lato tecnico, dobbiamo riconoscere che *MotoGP '07*, pur non facendo gridare al miracolo, è tecnicamente ben realizzato. I modelli 3D di moto e piloti sono molto dettagliati e le piste, sebbene in certi casi spoglie, sono piacevoli da vedere. Il motore grafico, poi, si rivela abbastanza snello, tanto che anche un PC non proprio all'ultimo grido sarà in grado di visualizzare senza rallentamenti parecchie moto contemporaneamente, pur impostando il dettaglio su valori elevati. Peccato per le animazioni, che in certi casi non rendono giustizia alla qualità dei modelli.

La sezione audio è piuttosto anonima, con un rombo del motore piacevole, ma non particolarmente aggressivo. Le gare e le prove saranno accompagnate da una colonna sonora rock abbastanza adrenalinica, piacevole ma alla lunga stancante, tanto che noi, a un certo punto, abbiamo preferito disabilitarla per far cantare solamente il motore della motocicletta.

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

Superbike 2001, Ott 00, 9
Nonostante l'età, rimane il miglior gioco di moto mai apparso su computer.

rFactor, Set 07, 9
Per chi preferisce le quattro ruote e un approccio più realistico, *rFactor* rappresenta il punto di riferimento per le simulazioni di guida.

Info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Climax** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.thq.com**

Specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 256 MB PS 2.0, DVD-ROM**
- Sis. Cons. **CPU Dual Core, 1 GB RAM, scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Motore grafico snello
- Extreme e Carriera aumentano la longevità
- Offre sfide emozionanti

- Gestione degli incidenti semplificata
- Modello di guida fin troppo permissivo
- Gare su pista alla lunga ripetitive

MotoGP '07 **è un gioco piacevole e in grado di animare parecchie serate. Non vi terrà incollati al monitor per una vita intera, né vi farà strappare i capelli per chissà quale innovazione, ma riesce a divertire quanto basta.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	PISTE	REALISMO
7	7	8	7	8	6



Le mappe sono molto grandi: dai bunker del D-Day è possibile, con il mirino di precisione, scorgere le truppe che stanno sbarcando chilometri più in là!



GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Il nuovo FPS di EA scende nella notte dal cielo...

DAL CIELO, MA IN ITALIANO

Sebbene la versione di *Airborne* da noi provata fosse in inglese, EA ha dichiarato che il gioco uscirà completamente tradotto nella nostra lingua.



IN un mercato pieno di sparatutto, è ovvio che ogni team di sviluppatori tenti di caratterizzare in modo estremo il proprio prodotto. Dalle meraviglie grafiche di *Call of Duty 4* alle frenetiche sparatorie di *Stranglehold*, passando per le profondità narrative di *Bioshock*, i titoli migliori hanno un taglio specifico che li rende distinguibili a prima vista.

Questo vale anche per *Airborne*, l'ultimo capitolo della fortunatissima saga di *Medal of Honor*, che ormai latita dai monitor del PC da fine 2004, quando ci ha portato nella giungla di *Pacific Assault*.



E mentre la direzione presa dal "capitolo giapponese" di *Medal of Honor* sembrava puntare verso il lavoro di squadra, con un sistema che consentiva al giocatore di dirigere il proprio plotone, anche se in modo limitato, *Airborne* – come si intuisce dal titolo – ci porta nell'aria. Anzi, *dall'orio*: arriveremo sui campi di battaglia (di nuovo sul fronte europeo) sempre lanciandoci nel vuoto con l'uniforme della prestigiosa e rispettata 82esima Aviotrasportata, che è stata presente in ogni attacco Alleato dal '43 in poi, oltre le linee nemiche e circondata dagli avversari.

La prima sensazione è di assoluta libertà: scendendo verso il paese siciliano, l'obiettivo del primo attacco (e anche del corposo demo che trovate nel DVD della versione omonima di GMC), potremo modificare la nostra traiettoria in modo da arrivare più o meno dove vorrete.

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC, troverete il demo di *Medal of Honor: Airborne*.

Questa è un'innovazione interessante: la maggior parte degli FPS, soprattutto quelli "militari" come *Medal of Honor* o *Call of Duty*, posizionano il giocatore all'inizio di un livello che è, in pratica, un lungo tunnel tra il punto di partenza e quello d'arrivo. Per quanto alcune zone possano essere più o meno ampie, da un tunnel vero e proprio in un bunker a un prato "incastrato" tra cespugli e siepi insuperabili, siamo abituati a vedere degli sparatutto in prima persona in cui arrivare alla fine significa seguire una sola strada, spesso costruita ad arte con ostacoli che la delimitano.

La libertà di scegliere se posarsi in una delle (poche) aree "sicure", indicate da un fumogeno verde, oppure direttamente

> **"La prima sensazione è di assoluta libertà"**

sul tetto di un bunker nemico, su una casa diroccata o in mezzo a una strada piena di crucchi, rende *Airborne* già degno di nota.

Girando per il paese italiano in mano a tedeschi e camicie nere, si scopre che i programmatori hanno ricreato la morfologia del territorio e l'intreccio di vie e vicoli in modo molto realistico, e non per "incanalarci" in un tunnel fittizio che ha come conclusione il termine del livello. Ci si imbatte in una postazione difesa pesantemente da un nutrito gruppo di uomini della Wehrmacht? Niente di meglio che girare intorno alla piazza e spuntare alle spalle del nemico, che sarà impegnato a combattere contro gli altri uomini della



GRAFICA DA BOMBA

Se avrete un computer sufficientemente potente, *Airborne* sarà un vero spettacolo per gli occhi.
Sebbene inferiore a *Bioshock* e agli imminenti *Crysis* e *Call of Duty 4*, dispone di un motore splendido, in cui sia le texture della grafica, sia i numerosi effetti di blur animano un mondo convincente e realistico.







Tutti (quasi) gli edifici presenti nel livello dell'operazione Market Garden sono visitabili.



Scendendo verso l'obiettivo, potrete modificare la direzione di caduta, oltre che godervi lo spettacolo.



I modelli dei paracadutisti e delle truppe dell'Asse sono semplicemente splendidi, e animati in modo spettacolare.



Le ambientazioni, e non solo grazie alla splendida grafica, sono ricche e molto caratterizzate.

CASSE DI GRANITO

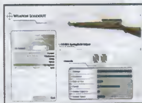
Il motore grafico di *Airborne* è di tutto rispetto, ma abbiamo notato che, praticamente, non esiste un motore fisico. Le fucilate e persino le esplosioni più potenti non hanno il potere di spostare o distruggere casse, sedie e altri elementi d'arredo. Un vero peccato, perché in alcuni momenti questo particolare rovina un'atmosfera altrimenti molto convincente.

SISTEMA DI SALVATAGGIO

Come abbiamo scritto in queste pagine, in *Airborne* non esiste un sistema di salvataggio convenzionale. Il gioco salverà automaticamente ogni volta che completerete uno degli obiettivi proposti nella missione, che sono mediamente una dozzina per livello. Ciò conduce a comportamenti un po' paradossali: dovendo distruggere tre carri armati di fila, abbiamo vaporizzato i primi due e lasciato il terzo illeso per distruggerlo in seguito, quando avremmo sentito la necessità di salvare. Peccato.

UPGRADE DELLE ARMI

Il realismo di *Airborne* è andato in vacanza e, tra le novità "fantasiose" inserite nel gioco, noterete che ogni arma può essere upgradata semplicemente massacrando i nemici. Un indicatore "riempie" la sagoma dello strumento d'offesa che state utilizzando man mano che uccidete, fate saltare in aria o sparate ai crucchi. Ogni arma ha tre upgrade, che possono renderla più potente, più veloce nei caricamenti, oppure addirittura dotarla di equipaggiamento extra, come lanciagranate incorporati o un mirino di precisione. Visto che è piuttosto semplice upgradare al massimo i "ferri del mestiere" più comuni (come il Garand o il Thompson), alla fine vi ritroverete a uccidere i nemici con la pistola o con il fucile tedesco per "migliorare" anche questi!



82esima e che, quindi, reagirà con qualche titubanza alla nostra apparizione.
Quando si muore per la prima volta, però, si scopre il malvagio sistema di salvataggio ideato dai programmatori di *Airborne*, che mostra in modo negativo lo sviluppo del gioco anche su console. Non solo non esistono salvataggi liberi, ma i pochi, pochissimi "punti di salvataggio", in cui il gioco tiene traccia del nostro passaggio, sono tutti posizionati *dopo* aver completato uno degli obiettivi indicati sulla mappa – sono anche una dozzina per livello, ma è consentito affrontarli nell'ordine preferito.

I progressi del nostro alter ego paracadutista verranno "salvati" solo dopo aver completato uno di questi obiettivi. Ciò significa che, per arrivare all'impianto da sabotare o alla batteria da far saltare in aria, bisognerà fare affidamento solo sui quattro quarti di energia in nostro possesso, e sui numerosi – per fortuna – kit medici sparsi un po' ovunque. In effetti, confessiamo di aver "subito" un po' questo sistema di salvataggio, dato che doversi rifare un tratto anche corposo del livello per dieci, dodici volte metterebbe a dura prova i nervi di durissimi paracadutisti veterani.
C'è da dire che i punti particolarmente ostici da richiedere un impegno così speciale sono pochi e normalmente concentrati alla fine del livello. Ecco, quindi, che ripetere mezza dozzina di volte un tratto del livello ben delimitato è sì frustrante, ma meno di quanto risulterebbe nella parte iniziale del gioco, dove oltretutto, quando il giocatore rimane ucciso, viene normalmente riparacadutato sull'obiettivo, con il conseguente "bonus" di scegliere dove atterrare in funzione dell'ostacolo incontrato. Se ci avrà ucciso un nido di mitragliatrici in un bunker, potremo individuarlo mentre scenderemo lentamente verso terra e decidere di approdare *dietro* i crucchi, oppure addirittura *sopra*, la qual cosa è particolarmente gustosa.

Inoltre, sparse per la mappa esistono cinque zone "speciali" di atterraggio, che rappresentano punti su cui atterrare per guadagnare, appunto, una menzione speciale. Dato che in nessun livello

UN RICCO MEDAGLIERE

Alla fine di ogni livello, vi verrà mostrato ciò che avrete combinato nel livello: quanti punti di atterraggio avrete trovato, su quanti sarete atterrati e, soprattutto, se avrete conquistato una delle medaglie in "palio". Non sarà cosa semplice, dato che i requisiti sono piuttosto ardui: per esempio, dovrete completare un livello senza morire nemmeno una volta!



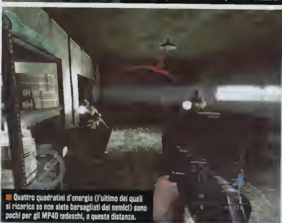




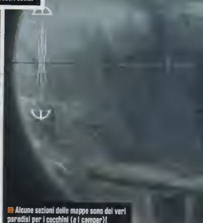
I duelli con i cecchini sono rapidi e normalmente mortali: ogni "luccichio" sospetto indica un fucile puntato in mezzo ai vostri occhi.

STORIA E FANTASY

Proseguendo sulla strada intrapresa anni fa dall'immortale *Wolfenstein 3D* (e dal suo seguito *Return to Castle Wolfenstein*), *Airborne* mischia Storia e fantasia senza farsi troppi problemi. Non vedrete valchirie tappezzate di svastiche, ma i programmatori non si sono lasciati sfuggire qualche "invenzione" per rendere la sfida un po' più saporita. Ne è un esempio uno dei nemici (anzi, il più cattivo dei nemici): una specie di Rambo nazista che va in giro con una MG42 e massacra tutto quello che trova. Oltre a indossare un'inutile maschera antigas (ma sicuramente è coreografica), il simpaticone è anche molto resistente a proiettili ed esplosioni, tanto che dovrete scatenargli addosso mezzo arsenale per abbatterlo



Quattro quadratini d'energia (l'ultimo dei quali si ricarica se non siete bersagliati dai nemici) sono pochi per gli MP40 tedeschi, a questa distanza.



Alcune sezioni delle mappe sono dei veri paradisi per i cecchini (e i camper)!

è consentito risalire sull'aereo e farsi paracadutare di nuovo, ne consegue che per conquistare tutte e cinque le "menzioni" bisognerà lasciare questa valle di lacrime almeno cinque volte. Fare in modo di essere uccisi apposta per cinque volte è un po' bizzarro, ma si inquadra perfettamente in un FPS un po' sopra le righe, in cui il realismo storico è meno importante del divertimento e le armi possono essere "upgradate" secondo quanti tedeschi si spediscono al Creatore con un fucile o un mitra.

L'Intelligenza Artificiale degli avversari è sorprendentemente funzionante, quasi funzionale: i nemici sanno da che parte arriva il giocatore e il resto del suo plotone, quindi si "preparano" a reagire. Questo vuol dire che raramente li si troverà intenti a fare altro che non sia sparare a vista. Tuttavia, visto che solo noi, di tutta la 82esima, avremo la furbizia di provare strade alternative o approcci poco immediati (come arrivare sul tetto di una casa situata dietro un nugolo di avversari e poi gettarci in mezzo ai tedeschi), i soldati nemici saranno pronti a reagire a

MULTIPLAYER

Come è nostra usanza, rimanderemo la valutazione del comparto multiplayer di *Airborne* a uno dei prossimi appuntamenti dell'Extended Play, nella rubrica Next Level. Per il momento, possiamo dirvi che le mappe sono piacevoli e ospiteranno fino a 12 giocatori: peccato, avremmo voluto vedere dei giganteschi assalti dall'aria di 64 giocatori!

> "Si scopre presto il malvagio sistema di salvataggio"

un rapido e improvviso cambio di fronte, e tutto questo rende *Airborne* piuttosto convincente e piacevole. Certo, ogni tanto, gli uomini dell'Asse hanno la tendenza a dare troppa importanza a un soldato solo (il nostro alter ego) e si getteranno dietro un ostacolo per evitare il fuoco di un solo fucile, esponendosi al tiro combinato di diversi altri americani. È anche vero che la I.A. dei nostri compagni è decisamente meno stimolante e reattiva, al punto che non ci si curerà troppo di loro, dato che spesso saranno essenzialmente coreografici e quasi ininfluenti ai fini del gioco.

La linea del fronte, infatti, è costruita intorno alla nostra posizione e sia gli americani, sia i tedeschi continueranno a emergere da un invisibile deposito infinito: se ci posizioneremo in un bunker per sparare agli avversari, potremo ucciderne letteralmente migliaia, dato che non finiscono mai. La soluzione migliore è quella di correre come dei matti verso il nemico, dato che quando si arriverà in un determinato punto, di fatto, i nemici smetteranno di riapparire dal nulla. I giocatori meno esperti, magari, non si renderanno conto di questo trucchetto usato dai programmatori per garantire un campo di battaglia sempre stimolante, ma siamo sicuri che i nostri lettori, da veri "giocatori professionisti", sapranno riconoscere l'inganno!

Le sei ambientazioni proposte da *Airborne* sono molto interessanti e varie, e faranno vivere momenti d'intenso combattimento che assomiglia agli scontri online di titoli quali *Enemy Territory* o *Day of Defeat*. Si percorrono i sentieri maestosi e in rovina di Paestum, in cui snidare dozzine di tedeschi dalla loro base, riparandosi dietro antiche colonne e correndo su mosaici e pavimenti di marmo; si esplorerà la dozzina di case distrutte, ognuna con diversi piani, affacciate sulla piazza olandese della missione di

DOVE ATTERRO?

All'inizio di ogni livello, vi troverete appesi al paracadute, mentre planerete verso terra. Il viaggio non durerà molto, quindi potrete spostarvi solo in modo limitato (esistono anche dei "muri invisibili" che vi impediscono di uscire dalla mappa). Sarete in grado di dirigervi verso i fumogeni verdi, dove esistono zone "sicure" nazi-free, oppure direttamente nel cuore del combattimento, dove però rischierete di essere uccisi appena atterrerete. Cercate anche le diverse zone d'atterraggio nascoste, sono cinque per livello!





■ La battaglia copre tutto il campo, anche se non siete presenti.

Market Garden, con i nemici che vagano per le rovine decisi a farci a pezzi e con il rombo onnipresente del Tigre che gira minaccioso in strada prendendoci di mira con il suo 88; ci si addentrerà nell'enorme fabbrica in Germania, rivivendo momenti cinematografici come il duello tra cecchini de "Il Nemico alle Porte", dove ogni luccichio in lontananza preannuncia un preciso colpo di fucile indirizzato alla nostra fronte. E, sempre citando le fonti del grande schermo, l'ultimo livello ambientato in una gigantesca installazione antiaerea al di là del Reno ricorda le celebri sequenze de "I Cannoni di Navarone", con il suo enorme bunker da decine di piani, in cui continuano a scorrere incessantemente nastri di proiettili d'artiglieria. L'ispirazione proviene anche da altri giochi ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale, come i già citati *Day of Defeat* o *Call of Duty*: il livello della fabbrica di cui abbiamo scritto è molto simile ad alcune mappe multiplayer di questi due titoli.

Il punto dolente di *Airborne* è costituito dalla longevità: se lo si giocherà come ogni altro FPS, cercando cioè di raggiungere la fine di ognuno dei sei livelli presenti, il prima possibile e nel modo più efficiente, non si impiegherà molto a completarlo. Un giocatore con una certa esperienza di sparatutto e a livello medio di difficoltà lo finirà in una giornata scarsa, anche in meno di otto ore.

D'altra parte, se ci si lascerà coinvolgere dal sistema di bonus e medaglie, di upgrade per le armi e di punti d'atterraggio nascosti, il tempo da trascorrere nei sei livelli di *Airborne* potrebbe raddoppiare. Scoprire i punti d'atterraggio, per esempio, è inutile: sarà necessario atterrare sopra il bunker nemico, attraverso una finestra o sopra uno dei silos della fabbrica per "conquistare" il bonus.

Per quanto ci riguarda, abbiamo riprovato tutti i livelli almeno una volta dopo aver finito il gioco e, sebbene il sopracitato sistema di bonus non ci abbia catturato al punto da spingerci a esplorare tutte le sei mappe in modo certosino, siamo sicuri che alcune ambientazioni, in particolar modo quella di Market Garden e della fabbrica tedesca, rivedranno presto il nostro alter ego.

Paolo Paglianti GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Rainbow Six: Vegas, Gen 07, 8
Leggermente più realistico e altrettanto scenografico, è ambientato nel mondo ultramoderno di Tom Clancy, dove i nemici sono sordidi terroristi e non i soliti nazi.

Call of Duty 2, Dic 05, 9
In attesa del capolavoro annunciato per il prossimo autunno, perché non rispolverare questo grande classico?

Info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.ea.com/moh/airborne/**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM di RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3,4 GHz,1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN (12 giocatori)**

■ Grafica e ambientazione di prim'ordine
■ Una certa libertà d'azione
■ Mappe emozionanti e stimolanti

■ 6 missioni, per una longevità inferiore alle 8 ore
■ Sistema di salvataggio assurdo
■ Multiplayer con "solo" 12 giocatori

Uno splendido FPS, con una grafica maestosa e dotato di un'ottima giocabilità. Il sistema di salvataggio è quasi pazzesco, mentre la longevità, sulla carta davvero minima, viene salvata dalla possibilità di rigiocare *Airborne* per diverse volte vedendo cose nuove.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	STORICITÀ
9	8	8	6	8	6


Un intero modo sotterraneo – e molto di più! – ci attende in *Eye of the North*.

Parteciperemo a missioni "campali", come l'assalto a fortezze dei Charr.

GENERE: GIOCO DI RUOLO ONLINE

GUILD WARS: EYE OF THE NORTH

NCsoft chiude il primo ciclo di *Guild Wars* e apre un ponte verso *Guild Wars 2*.

IN ITALIANO

Come per tutti gli altri titoli della serie, *Guild Wars: Eye of the North* è completamente tradotto e doppiato: manuale, confezione, programma e dialoghi. Dal pannello delle opzioni, inoltre, è consentito cambiare in ogni momento la lingua del gioco. I partecipanti, di solito, usano l'inglese come lingua franca, ma esistono server dedicati a tutti gli idiomi principali, e con giocatori provenienti dai rispettivi Paesi: francese, tedesco, spagnolo, coreano, cinese, russo, polacco e, naturalmente, anche l'italiano.



TUTTE le cose belle devono finire e lo stesso accade anche per *Guild Wars*.

Dopo tre campagne ufficiali (che potevano essere installate e completate indipendentemente l'una dall'altra), NCsoft ha deciso di chiudere il capitolo iniziale del proprio gioco di ruolo online pubblicando la prima espansione – ovvero, il primo titolo della serie che richiede di avere installato sul PC almeno uno dei precedenti tre.

Intitolata *Eye of the North*, questa mega-avventura ci riporta nel vasto continente di Tyria, ove ebbero inizio, tanto tempo fa, le vicende di *Prophecies*. Chi, però, non ha partecipato alla campagna inaugurale di *Guild Wars*, ed è entrato in questo MMORPG con uno dei titoli successivi (ovvero *Factions* e *Nightfall*), non deve preoccuparsi. Installando *Eye of the North* i personaggi provenienti da altri continenti potranno accedere a una quest che, dopo avere riassunto gli eventi di *Prophecies* a beneficio di chi non vi ha partecipato, consentirà di viaggiare fino a Tyria da Cantha (per chi ha *Factions*) o Elona (terra di *Nightfall*). Qui giunti, questi eroi di lande lontane potranno unirsi ai "locali" e affrontare la nuova minaccia proveniente dal nord.

Per chi parte da Tyria, tutto inizia con un terremoto che apre uno squarcio nel terreno nei pressi della città nota come "Arco del Leone". Spinti a indagare, i personaggi scoprono un intero mondo sotterraneo celato sotto la grande metropoli e si trovano immediatamente coinvolti in un assalto proveniente dalle viscere della terra: dei Nani, di origine sconosciuta, stanno preparandosi a combattere un'orda di creature chiamate "i Distruttori". Questo evento (cui segue una fuga precipitosa verso un misterioso portale) spalanca un nuovo mondo di scoperte e misteri: in parte sotto Tyria e in parte a nord delle regioni visitate in passato, si estende una vasta rete di tunnel, sale, caverne e vallate collegate tra loro da "portali": archi dimensionali costruiti in tempi remoti da una razza di piccole creature chiamata Asura.

Gli Asura (che ricordano un po' Stitch

> **"Un grande finale per una grande saga"**

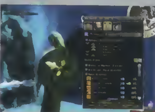
del cartone animato Disney "Lilo & Stitch") sono piccoli esseri estremamente intelligenti, creduti scomparsi dalla gente di Tyria, ma che invece vivono nel sottosuolo.

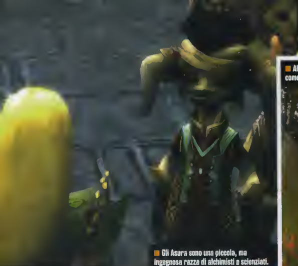
La loro attività principale è sperimentare con forze magiche e alchemiche, e il loro popolo è quasi interamente composto da ingegneri, maghi e scienziati. Anche le lande desolate del nord sono abitate da un popolo finora sconosciuto: i Nom, giganti alti tre metri che conducono una vita nomade e barbarica, adorando le forze della natura e animali totemici come il lupo o l'orso. Insieme ai Nani e ai pochi umani fuggiti a settentrione in seguito ai disastri avvenuti nella campagna di *Prophecies*, queste razze si trovano ora, letteralmente, tra l'incudine e il martello: stritolate tra la minaccia dei Distruttori e quella sempre presente dei Charr – gli implacabili nemici degli umani che tanto dolore hanno procurato a Tyria durante la lunga guerra tra le due razze. Inutile dire che ai personaggi giocanti non resta che rimboccarsi le maniche e interpretare, una volta di più, il ruolo dei salvatori del mondo.

Eye of the North non modifica radicalmente la giocabilità della serie, limitandosi ad "aggiornarla" alle innovazioni dell'ultima espansione uscita (*Nightfall*) e introducendo, per esempio, per chi ha *Prophecies* e *Factions*, i particolari personaggi non giocanti chiamati "Eroi" (di cui scriviamo nel paragrafo qui sopra). L'espansione aggiunge, però, 40 nuove armature, 100 abilità (10 per ognuna delle

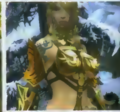
L'ORA DEGLI EROI

Con l'espansione *Nightfall*, NCsoft ha introdotto in *Guild Wars* dei nuovi personaggi non giocanti: gli "Eroi". Si tratta di avventurieri particolarmente caratterizzati, che accompagnano il protagonista in avventura e che, a differenza dei normali "seguaci", possono essere controllati in battaglia e personalizzati. La seconda opportunità include decidere le loro caratteristiche, le armi che impugnano, che abilità hanno pronte all'uso e così via. Questo concetto è stato "portato" in *Eye of the North*, e i personaggi che provengono da *Prophecies* e *Factions* potranno accedere a un tutorial che spiegherà loro come usare al meglio i nuovi compagni – oltre a riceverne subito tre da portare in avventura! Altri Eroi saranno "sbloccabili" durante le vicende che attendono il protagonista, o raggiungendo nuovi conseguimenti.




Gli Asura sono una piccola, ma ingegnosa razza di alchimisti e scienziati.


Alcune avventure prevedono azioni curiose, come piazzare mine sotto le strutture nemiche...



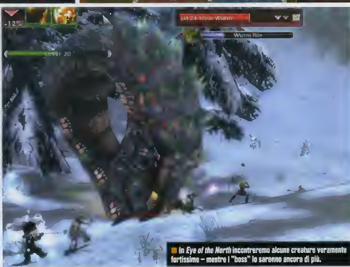
IN VIAGGIO PER IL NORD

Non basta installare *Eye of the North* per avere accesso alle nuove lande e avventure. I personaggi che vogliono affrontare la minaccia dei Distruttori, devono soddisfare due requisiti: essere di ventesimo livello nella loro campagna (i personaggi creati per il PvP non contano), e avere raggiunto, nella progressione della trama, una delle tre "città principali": L'Arco del Leone (*Prophecies*), il Centro di Kaineng (*Factions*) o Kamadan (*Nightfall*). Qui, apparirà un personaggio non giocante che offrirà ai protagonisti una nuova quest: completandola, si avrà l'opportunità di viaggiare fino alle terre di *Eye of the North*. Piuttosto inaspettatamente, invece, non è un requisito avere completato la campagna, anche se le sfide che vi attendono a settentrione possono comunque essere meglio affrontate con personaggi esperti e muniti di buone armi, corazze e abilità.

IL MIO NOME È GWEN

Chi ha giocato a *Prophecies* ricorderà, nella parte introduttiva di quell'avventura, una misteriosa bambina di nome Gwen. Da lei i giocatori ottenevano alcune delle prime quest, in particolare quella del "flauto spezzato" (che per molti personaggi rappresenta la prima, vera impresa in *GW*). Gwen scompariva in seguito ai catastrofici eventi che concludevano il prologo di *Prophecies*, e di lei non si sapeva più nulla... fino a ora! Gwen riappare, ormai adulta e con diverse cose da raccontare, in *Eye of the North*, ed è uno degli Eroi che possono unirsi alla nostra squadra.





In *Eye of the North* incontreremo alcune creature veramente fortissime – mentre i "boss" lo saranno ancora di più.

professioni possibili per i personaggi) e 50 ulteriori abilità "extra" sbloccabili durante la campagna guadagnando "favore" presso le varie razze (ovvero, completando missioni per loro). In *Eye of the North* vi sono nuove professioni e non è possibile superare il livello 20 – l'unica occasione di crescita è l'acquisizione di nuove abilità.

In compenso, i giocatori possono viaggiare liberamente tra le terre dell'espansione e tutte le lande che hanno installato sul proprio PC – magari per completare delle quest rimaste incomplete dei primi tre titoli, e portandosi dietro abilità e armature conseguite in *Eye of the North*. Le avventure, essendo pensate per giocatori esperti, sono spesso lunghe e tostissime, con "boss" finali di livello 30 e oltre. Alcune richiedono, inoltre, una certa pianificazione da parte del gruppo e abbiamo assistito con soddisfazione a scene in cui compagnie di scalmanati sono state spazzate via in pochi attimi (e a prescindere dalla forza dei loro personaggi), semplicemente perché hanno ritenuto che attaccare ululando il primo bersaglio a tiro fosse una cosa furba. In compenso, vi sono anche avventure stranamente semplici, completabili senza troppa fatica – non sapremmo dirvi se per la volontà dei progettisti di bilanciare la sfida o se perché, nell'affrontarle, siamo stati noi a essere particolarmente fortunati.

Come abbiamo sottolineato, non vi è molto di nuovo in *Eye of the North*, e questo è probabilmente il suo limite principale. Ma i paesaggi e la grafica continuano a essere i più eleganti nell'intero genere dei MMORPG, la trama è avvincente e le avventure sono elettrizzanti. Inoltre, l'espansione introduce gradualmente ciò che troveremo in *Guild Wars 2*.

Nani, Asura, Norn e i misteriosi Sylvari, insieme agli umani, saranno infatti tutte razze giocabili nella già annunciata evoluzione del GdR online di NCsoft – e in *Eye of the North* avremo modo di fare la loro conoscenza. Un grande finale per una grande saga.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

World of Warcraft: The Burning Crusade, Mar 07, 8
L'espansione per il MMORPG più giocato al mondo introduce nuove razze, territori, e avventure di livello e difficoltà titanici.

Il Signore degli Anelli Online: Le Ombre di Angmar, Giu 07, 8½
Il MMORPG ispirato alla grande saga di Tolkien si è rivelato di ottima qualità, con un successo in continua crescita.

Info ■ Casa **Arenanet** ■ Sviluppatore **NCsoft** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.guildwars.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 64 MB, DVD, Internet, *Prophecies, Factions o Nightfall***
- Sis. Cons. **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

- Trama e avventure di qualità elevata
- Introduce le fondamenta di *GW 2*
- Grafica elegante e creatività nelle ambientazioni

- Aggiunge poco alla giocabilità di *Guild Wars*
- La difficoltà delle quest è un po' squilibrata
- Senza *Prophecies* non si apprezza tutta la trama

***Eye of the North* mantiene tutta la giocabilità e le qualità artistiche di *GW*, introducendo gli elementi su cui si baserà *Guild Wars 2*. Manca un pizzico di novità, ma chi ha *Prophecies* o *Factions* troverà il motore di gioco aggiornato al più recente *Nightfall*.**

8

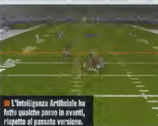
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	TRAMA
8	7	9	8	8	8



■ Il comparto grafico di *Madden 08* è migliorato rispetto al passato, ma era lecito attendersi di più.

CONTINUITÀ

Per quanto riguarda le modalità di gioco, non c'è nulla di nuovo da segnalare. Si parla di Franchise, NFL Superstar Hall of Fame, Mini Camp, Two Minute Drill, Situation, Pratice e Skill Drill. Tutte sono state migliorate e rese più interessanti. Da un punto di vista squisitamente visivo, in *Madden NFL 08* sono state aggiunte nuove animazioni per le prese al volo e una migliore compenetrazione dei poligoni, il tutto sfruttando il lavoro svolto per le console della nuova generazione. Anche il frame rate è sensibilmente migliorato. Spettacolare – come sempre – è la colonna sonora, che conta ben 30 pezzi hard rock/heavy metal con alcuni pesi massimi del calibro di Ozzy Osborne e Queens of the Stone Age. Per quanto riguarda le potenzialità online, vi rimandiamo a uno dei prossimi numeri della rubrica Next Level.


■ L'Intelligenza Artificiale ha fatto qualche passo in avanti, rispetto al passato versione.

LA MALEDIZIONE DI MADDEN

Il testimonial del nuovo episodio della saga di football NFL più famosa del pianeta è Vince Young, il quarterback dei Tennessee Titans. Il precedente uomo immagine, Shaun Alexander, ha pagato dazio anche lui, nella scorsa stagione, alla cosiddetta "maledizione di *Madden*" imbattendosi in una serie di fastidiosi infortuni.

GENERE: GIOCO SPORTIVO

MADDEN NFL 08

Un nuovo commissioner, una nuova stagione e... un nuovo *Madden*?

CON l'esplosione del fenomeno Internet, anche la NFL ha beneficiato di un influsso positivo e, per la prima volta nella storia, una partita di regular season verrà disputata al di fuori del continente americano. Il 28 ottobre, infatti, i Miami Dolphins e i New York Giants si affronteranno a Londra, nel leggendario stadio di Wembley.

Sembra che non ci sia alcun modo per arrestare la vertiginosa crescita della lega nordamericana, capitanata dal nuovo commissioner Roger Godnell. Per il successo nel nostro Paese, pare abbia giocato un ruolo fondamentale anche la famosa serie videoludica *Madden NFL*, firmata da Electronic Arts.

Cosa hanno preparato i volenterosi ragazzi di EA Tiburon per *Madden NFL 08*? Le novità visibili sul campo da gioco sono molte. Quella più esaltante è rappresentata dal sistema denominato "Read and React" (leggi e reagisci), che permette ai vari Tom Brady, Peyton Manning, Carson Palmer della situazione di capire – tramite icone – i possibili blitz dei linebacker, di tenere sott'occhio le tracce dei propri ricevitori, i blocchi delle linea offensiva e il posizionamento di quella secondaria.

Tale innovazione consente anche ai neofiti di leggere meglio le situazioni di gioco e di "sentirsi" sin da subito degli esperti. EA Tiburon ha differenziato in modo marcato i ruoli tra i giocatori. È piacevole notare il diverso impatto che può avere un running back di potenza, come Frank Gore, rispetto a uno di pura velocità come Brian Westbrook, o le differenze tra un quarterback atletico, come Vince Young, e uno "studioso del gioco" come Peyton Manning.

Le stelle in *Madden NFL 08* dispongono di armi particolari. Qualche esempio? Un Tom Brady, dopo aver visto la medesima difesa

> "Ci si sente da subito degli esperti di football americano"

per un tot di volte, ne conoscerà l'esatto posizionamento degli uomini e i punti deboli; ripetere lo stesso schema, offensivamente parlando, consentirà a un linebacker come Ray Lewis di spezzare il gioco più facilmente o a un Asante Samuel di seguire in modo efficace un ricevitore devastante come Randy Moss.
Un miglioramento apprezzabile riguarda


■ I Mini Camp rimangono un'aggiunta imprescindibile per ogni fan della serie *Madden NFL*.

il "gioco di corse": ora è possibile aprire i buchi per permettere al running back di sfondare. Un altro complemento importante è relativo al sistema di controllo denominato "Hit Stick 2.0": c'è modo di decidere come fermare l'uomo che porta la palla, se attaccarlo alle gambe o se rifilargli una "cannonata" in pieno petto!

I veri problemi li abbiamo riscontrati sotto la voce palle perse: ci sono troppi intercetti e fumble, con numeri ben poco realistici. In ogni caso, EA Tiburon è riuscita a elevare a un nuovo livello la giocabilità di *Madden NFL 08*.

Raffaello Rusconi GIOCHI COMPUTER

QUASI IN ITALIANO

Anche quest'anno, EA ha deciso di tradurre solo il manuale e la scatola di *Madden NFL 08*.

IN ALTERNATIVA...

Rugby 08, Nov 07, 7
La miglior simulazione di rugby disponibile per PC: se amate l'altra palla ovale, è un acquisto imperdibile!

Football Mogul 2007
Se apprezzate le simulazioni manageriali di football americano, è la migliore scelta disponibile, ma solo di importazione dagli States!

Info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA Tiburon** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.electronicarts.it

Caratteristiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,3 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- ■ Innovazioni esaltanti
- ■ Nuove spettacolari animazioni
- ■ Gioco di corse più convincente

- ■ Realismo simulativo da migliorare
- ■ Fumble e intercetti in numero esagerato
- ■ I.A. migliorabile

Quest'anno, EA Tiburon ci ha regalato una versione di *Madden NFL* migliorata sotto molteplici aspetti. Il running game è stato perfezionato e le nuove aggiunte portano la giocabilità a livelli inattesi. Un acquisto consigliato.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
7	7	8	8	7	7

7½

TESTIMONIAL
Nella versione italiana, come testimonial, sono stati scelti i fratelli Bergamasco. Per l'edizione inglese, la scelta è caduta su Richie McCaw e Mark Cueto, mentre per quella francese su Yannick Nyanga e sul solito Richie McCaw. Per quella australiana e asiatica si è puntato su Stirling Mortlock, mentre per l'Irlanda e il Sud Africa si è preferito schierare un tridente: nel primo caso Paul O'Connell, Brian O'Drisoll e Ronan O'Gara, nel secondo Schalk Burger, Bryan Habana e Frans Steyn.

Finire in fuorigioco sarà difficile, in *Rugby 08*.

L'Haka degli All Black è stata riprodotta in modo convincente.

GENERE: GIOCO SPORTIVO

RUGBY 08

EA si prepara al drop decisivo con il "sostegno" dei fratelli Bergamasco!

QUASI IN ITALIANO
Il gioco è stato tradotto nella nostra lingua in modo parziale: solo scatola e manuale.

IN ALTERNATIVA...
Pro Rugby Manager 2, Sett 05, 7
Una simulazione manageriale dedicata al mondo del rugby di buona fattura e con un buon prezzo.
Rugby Challenge 2006, Mar 06, 7
Un'alternativa discreta alla più famosa e blasonata serie rugbystica firmata dall'onnipresente EA Sports.

SECONDO tempo supplementare: Johnny Wilkinson, dopo aver fallito tre drop, centra quello decisivo e l'Inghilterra diventa Campione del Mondo per la prima volta nella storia del rugby, gelando così le aspettative e i sogni delle migliaia di "wallabies" australiani che affollavano lo stadio olimpico di Sydney. Con questo epilogo si concludeva, nel 2003, la quinta edizione della Coppa del Mondo di rugby.

Dopo *Rugby 06* (la versione *07* non è mai uscita), EA ha cercato di fare le cose in grande, sfruttando il traino e il fascino della Webb Ellis Cup, l'oggetto della contesa delle migliori compagini rugbystiche del mondo. Nel caso di EA e delle sue produzioni sportive, era lecito attendersi dei cambiamenti parziali, più che delle sensazionali rivoluzioni: così è successo anche per *Rugby 08*. Sarà possibile disputare tutte le partite del mondiale francese, rivivere le emozioni delle edizioni precedenti, giocare tornei prestigiosi come il Sei Nazioni, il Tri-Nations, la Guinness Premiership o lo spettacolare Super 14: il tutto sotto la licenza ufficiale IRB.

Per quanto riguarda il comparto grafico, è stata introdotta una gestione interattiva degli zoom e si è cercato di dare un taglio molto più televisivo a questa produzione. Sono stati risistemati i calci piazzati, le rimesse laterali, le fasi di riciclo, le mischie e le tattiche di gioco. Il tutto semplificando il sistema di controllo, per permettere ai neofiti di avvicinarsi a questa nobile simulazione videoludica. Scesi in campo,

> **"Controllare i giocatori in campo è più facile"**

si nota subito il buon lavoro compiuto per dare un volto più convincente ai giocatori: i volti di Richie McCaw o di un Dan Carter sono facilmente riconoscibili in qualsiasi fase di gioco, mentre gli stadi riescono a creare una buona immersione (che ne dite di sfidare il XV della Rosa a Twickenham?).

Per quanto riguarda il capitolo animazioni, non c'è molto da segnalare: a parte qualche aggiunta, il resto non si discosta dalle produzioni precedenti (e non è un pregio...). Le rimesse laterali appaiono "legnose", così come la corsa dei giocatori con il pallone non è molto realistica. Controllare Rico Gear, Mauro Bortolami, Mat Giteau e soci sul campo è più facile rispetto a *Rugby 06*, soprattutto nelle mischie, grazie ai tasti di rotazione e di spinta, o nelle azioni al piede. È difficile finire in fuorigioco (i ragazzi di EA hanno lavorato molto su questo aspetto), mentre i falli chiamati dagli arbitri sono diminuiti in modo consistente. In generale, è migliorata la gestione della CPU della cosiddetta fase difensiva, anche se c'è da lavorare per ottenere un buon risultato, mentre in attacco nazionali come Sud Africa, Nuova Zelanda, Australia e Francia presentano un gioco più vario, pur se alla lunga si nota una certa ripetitività.

Raffello Rusconi 

MOMENTI STORICI
Tra le modalità di gioco di *Rugby 08* spicca sicuramente quella denominata World Cup Challenge, che permetterà agli appassionati di rivivere i momenti più esaltanti di tutte le edizioni della Coppa del Mondo finora disputate. Portando a termine i vostri obiettivi (per esempio, battere una certa nazione, segnare tre drop con lo stesso giocatore e raggiungere un punteggio prestabilito) sbloccherete una serie di scenari bonus, giocatori, foto, filmati e molto altro. A proposito della Coppa del Mondo, è possibile aggiornare manualmente i roster per gustare al meglio questa manifestazione, mentre nella World League è consentito creare il proprio campionato dei sogni.

Info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA Canada** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.electronicarts.it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,3 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 2 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN**

- La Coppa del Mondo
- Licenze ufficiali prestigiose
- Discreta giocabilità

- I.A. da migliorare
- Pochi falli
- Animazioni rivedibili

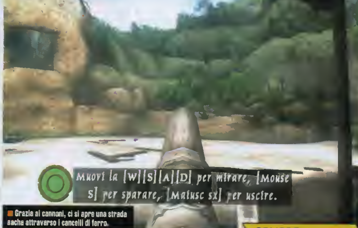
Pur non essendo un vero e proprio capolavoro, *Rugby 08* vi permetterà di gustare e rivivere al meglio la suggestiva atmosfera della Coppa del Mondo francese. Certo, la strada per il realismo simulativo è ancora in salita.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
6	6	7	8	6	6

SCIALUPPA DI SALVATAGGIO

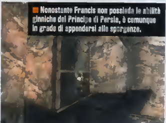
Il sistema di salvataggio di *Black Buccaneer* è strutturato a checkpoint, purtroppo molto distanziati tra loro. Fortunatamente, in caso di morte del personaggio, per esempio per una caduta accidentale in un burrone, è possibile ricominciare a giocare dal punto immediatamente precedente a quello dell'errore. Per farlo, è necessario spendere un certo numero dei punti magici guadagnati uccidendo gli avversari (chiamati Offerte).



Grazie ai cannoni, ci si apre una strada anche attraverso i cancelli di ferro.



Per vincere i combattimenti si può contare sulla potenza di due lame.



Nonostante Francis non possieda le abilità ginniche del Principe di Persia, è comunque in grado di appendersi alle sporgenze.

GENERE: AZIONE

BLACK BUCCANEER

Pirati e guerrieri voodoo, connubio perfetto? Pare di no...

IN ITALIANO

Black Buccaneer è tradotto in italiano, doppiaggio e testi a schermo compresi. La traduzione è di buon livello e non fa rimpiangere la lingua originale del gioco.

IN ALTERNATIVA...

Prince of Persia: I Due Troni, Gen 06, 9
Uno dei migliori giochi d'azione degli ultimi anni. È stato allegato al numero di settembre di GMC.

Tomb Raider Anniversary, Lug 07, 8
Il "remake" di un gioco che ha fatto storia. Bello, divertente e adrenalinico. Assolutamente da provare se amate il genere.

SONO passati alcuni mesi dal nostro ultimo viaggio piratesco, ma, a quanto pare, bisogna salpare di nuovo verso lidi misteriosi. Questa volta, invece che quelli del carismatico capitano Jack Sparrow, si vestiranno i panni di Francis Blade, un ardito filibustiere il cui unico obiettivo è di trovare un immenso tesoro.

È questo l'inizio di un'impresa fatta di esplorazioni e di combattimenti all'ultimo sangue. L'avanzamento attraverso la vicenda è possibile solo a patto di munirsi di una buona dose di coraggio e di follia, indispensabili per saltare, a cuor leggero, tra una roccia e l'altra e per avere la meglio su orde di nemici inferociti. *Black Buccaneer* è, però, un gioco poco originale, ampiamente ispirato a *Prince of Persia: I Due Troni*. Non solo, infatti, la struttura cerca di ricreare quel perfetto connubio tra folli acrobazie e sfide all'arma bianca, ma addirittura il protagonista è in grado di trasformarsi in un bestione, particolarmente abile a menare le mani.

Per creare un buon titolo, però, serve ben altro che la semplice scopiazzatura di un capolavoro e *Black Buccaneer* presenta una lunga lista di problemi. Non solo la trama è poco avvincente e solamente accennata, ma anche il design dei livelli è altalenante. L'isola tropicale in cui è ambientata l'avventura presenta un'architettura molto particolare, piena di piattaforme poste a diversi metri d'altezza e caratterizzata da spiagge ben fatte, che si alternano a grotte buie e poco ispirate. Il fatto è che i pirati non sono dotati delle abilità ginniche dei principi persiani, visto che un semplice salto tra due rocce vicine rappresenta una sfida molto impegnativa. Buona parte della difficoltà, però, dipende dal pessimo sistema di controllo che, oltre a risultare impreciso, si rivela anche lento nella risposta.
Balzare come grilli tra le rocce non basta, dato che, sparsi per i livelli, si trovano

> **"Il sistema di combattimento regala ben poche soddisfazioni"**

numerosi nemici, dalle scimmie inferocite agli immancabili zombi. Sfortunatamente, anche il sistema di combattimento regala ben poche soddisfazioni.

Sebbene sia possibile utilizzare due spade contemporaneamente, le combo sono poche e la facoltà di trasformarsi in un enorme guerriero voodoo, dotato di poteri magici (come per esempio quello di richiamare degli zombi), non aggiunge abbastanza varietà all'azione.

E non finisce qui. Per proseguire nell'avventura, occorre anche risolvere gli enigmi presenti sull'isola. Il problema è che si tratta di sfide ben poco soddisfacenti e, di solito, tutto si riassume nel semplice spostamento di casse o nell'attivazione di interruttori.

Il risultato complessivo è deludente, complici anche un sonoro poco ispirato e molto ripetitivo e una grafica mediocre, caratterizzata da ambientazioni con texture in bassa risoluzione.

Francesco Mozzanica



POTERI NASCOSTI

Mano a mano che si procederà in *Black Buccaneer*, ci si troverà di fronte ad avversari sempre più agguerriti e potenti. Il modo migliore per batterli è trasformarsi in una sorta di Hulk grigiastro, utilizzando il potere voodoo contenuto in uno speciale amuleto. Questo guerriero, non solo è dotato di una forza sovrumana, sufficiente a sbaragliare in breve tempo orde di avversari, ma può anche contare su alcuni interessanti incantesimi che rappresentano un valido aiuto durante lo scontro. Per lanciarli, però, occorrerà trovarne la formula all'interno degli scrigni nascosti nei vari livelli.



Info ■ Casa **10Tacle Studios** ■ Sviluppatore **Widescreen Games** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.black-buccaneer.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 8.1c, 3 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB DX 9.0c**
- Multiplayer **No**

- Due personaggi al prezzo di uno
- Interessanti poteri voodoo
- Gioco vario ma...

- ... Mal realizzato
- Sonoro scadente
- Sistema di controllo impreciso

Sistema di controllo e di combattimento poco soddisfacenti, grafica insufficiente e mancanza di originalità: *Black Buccaneer* prova a seguire le orme di un classico come *Prince of Persia*, sfruttando il fascino dei pirati, ma fallisce nell'impresa.

4

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
5	5	4	5	4	5

IN INGLESE

Air Assault Task Force e disponibile solo in lingua inglese dal sito di GamersFront (www.gamersfront.com) raggiungibile anche dal sito di Shrapnel Games (www.shrapnelgames.com). La confezione include un manuale cartaceo di 132 pagine. Il prezzo, spese di spedizione incluse, è di 35 euro.

■ Per ogni unità, possiamo fare apparire sullo schermo una scheda che ne riassume le caratteristiche.

■ Per rappresentare le unità sulla mappa, si possono utilizzare simboli "NATO" o piccole sagome dei veicoli e degli uomini.

GENERE: WARGAME

AIR ASSAULT TASK FORCE

La simulazione di guerra moderna basata sul sistema di addestramento JANUS dell'Esercito USA!

VECCHIE BATTAGLIE

Uno dei punti di forza di *Air Assault Task Force* è la "retrocompatibilità" con i titoli basati sul "vecchio" sistema di *Armored Task Force* – ovvero, *ATF* stesso, *Raging Tiger* (ipotetica guerra in Corea nell'era contemporanea), *The Falklands War* (conflitto anglo-argentino del 1982) e *The Star and the Crescent* (le guerre arabo-israeliane 1956-73). Se avete già uno o più di questi titoli, potrete integrarli con *AATF* e giocare i loro scenari utilizzando il suo nuovo e più sofisticato sistema. Le istruzioni su come farlo sono contenute sia nel manuale, sia sul sito ufficiale di *AATF* (**www.prosimco.com/aatf.htm**).



IL nuovo *Air Assault Task Force* di ProSimco rappresenta l'evoluzione del sistema di *Armored Task Force* (a sua volta basato sul sistema di addestramento JANUS impiegato dall'Esercito degli Stati Uniti).

Programmato dal capitano d'artiglieria Pat Proctor, *AATF* è un wargame in tempo reale dedicato alle operazioni belliche elitrasportate. Quattro campagne (composte da scenari che possono essere giocati anche indipendentemente) coprono una guerra ipotetica "simulata" al centro d'addestramento di Fort Polk (Louisiana), le azioni nella vallata di la Drang in Vietnam (1965), i drammatici eventi della missione in Somalia nel 1993 (descritti nel film "Black Hawk Down", di Ridley Scott), e l'operazione Anaconda, sferrata contro i Talebani e Al-Qaeda nel sud-ovest dell'Afganistan (2001).

Lo svolgimento del gioco è in tempo reale, con scala 1:1 (un secondo nella realtà equivale a un secondo nella simulazione), ma il programma può essere messo in pausa o il fluire del tempo accelerato fino a una scala di 8:1. Ogni unità rappresenta un singolo mezzo, elicottero, squadra di uomini o, in casi particolari, equipaggiamento speciale, e non mancano l'appoggio dell'artiglieria e dell'aviazione. Un limite delle partite contro l'Intelligenza Artificiale è che possono essere giocate solo dalla parte degli USA, mentre gli avversari sono controllabili unicamente in multiplayer.

IMPORTAZIONE PARALLELA

> "Utilizza le procedure di combattimento dell'Esercito USA"

Gli ordini vengono inviati ai comandanti sul campo e possono essere molto dettagliati o assai generici. La prima scelta richiede più impegno per il giocatore, che rischia di perdere di vista il quadro complessivo della situazione. In alternativa, è consentito impartire ordini (anche molto articolati) ai "comandi" presenti sul campo, e lasciare che sia il computer a impiegare al meglio le unità sottoposte per raggiungere gli obiettivi. Ciò implica una certa fiducia nelle capacità dei comandanti artificiali, ma la I.A. di *AATF* è programmata per utilizzare le procedure di combattimento presenti nei manuali dell'Esercito degli Stati Uniti, ed è molto affidabile. In definitiva, un buon leader sarà capace di progettare un piano generale per le proprie truppe e d'intervenire personalmente, ove necessario, in base agli sviluppi della battaglia.

L'interfaccia di *Air Assault Task Force* è migliorata rispetto ad *Armored Task Force* e il gioco è introdotto da un buon tutorial. Rimane sempre un wargame complesso, graficamente spartano e dedicato a chi ha un interesse profondo per la storia militare contemporanea. L'unico altro limite da segnalare è che le operazioni militari simulate sono esclusivamente di tipo elitrasportato – ma a questo c'è rimedio, grazie alla retrocompatibilità con i precedenti titoli della serie e all'editor di scenari incluso.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

TacOps 4.0
Programmato da un militare in pensione, il maggiore Holdridge del corpo dei Marine, questo ottimo simulatore usa un sistema a turni simultaneo per gestire scontri meccanizzati nell'era contemporanea.

Flashpoint Germany, Lug 07, 7
Matrix Games ci riporta ai tempi della Guerra Fredda, con un wargame tattico che vede americani, tedeschi e inglesi impegnati a contrastare l'invasione della Germania Ovest da parte del Patto di Varsavia.

Info ■ Casa **Shrapnel Games** ■ Sviluppatore **ProSimco** ■ Distributore **Imp. parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 35** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.prosimco.com/aatf.htm**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **Processore 2,4 GHz, 256 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

■ Migliorato rispetto ad *ATF*
■ Possibilità d'importare gli scenari dei titoli più vecchi
■ Intelligenza Artificiale molto buona

■ Grafica spartana
■ Ripida curva di apprendimento
■ Limitato alle azioni elitrasportate

Imparare a giocare non è semplice, ma *Air Assault Task Force* offre la stessa visione del campo di battaglia che potrebbe avere un cadetto al centro d'addestramento di Fort Polk, in Louisiana. Per puristi che pongono il realismo sopra ogni cosa.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
5	5	6	8	8	8

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** LucasArts ■ **Distributore:** Activision ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 14,90 ■ **Provato su:** Nov 04, 8

STAR WARS BATTLEFRONT

LA saga di "Guerre Stellari" rappresenta una fonte inesauribile d'ispirazione per gli sviluppatori di videogiochi. Per questa ragione, abbiamo pilotato i caccia TIE, impugnato blaster e combattuto contro i droidi della federazione dei mercanti. Solo in *Battlefront*, però, possiamo fare tutte queste cose contemporaneamente.

Si tratta, infatti, di uno sparatutto online in cui si dovranno affrontare una serie di battaglie campali per la conquista della "galassia lontana, lontana". Fortunatamente, per uscirne vincitori, si potrà contare, oltre che su una vasta gamma di mezzi da combattimento (più di 30), anche sull'aiuto dei vostri commilitoni, controllati da altri intelletti umani o gestiti dall'Intelligenza Artificiale.

Il risultato è un gioco divertente e adrenalinico, in cui occorre dimostrare ottimi riflessi e buone capacità di coordinazione con la propria squadra. Presso il sito **www.lucasarts.com/support/update/Battlefront.html** è possibile scaricare l'ultima patch (la 1.2) che migliora l'esperienza di gioco in multiplayer. Per chi non si accontenta, poi, sono anche disponibili numerosi Mod e mappe aggiuntive, reperibili in uno dei tanti siti dedicati (per esempio, **http://starwarsbattlefront.filefront.com**, in inglese).



■ Le truppe imperiali, oltre a contare su un valido armamentario, possono anche utilizzare gli AT-ST.



■ **Casa:** LucasArts ■ **Distributore:** Activision ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 9,90

FULL THROTTLE

SE le avventure grafiche sono così amate al giorno d'oggi, parte del merito va ascritto a LucasArts, meritevole di aver sfornato alcuni dei titoli più interessanti della storia videoludica. Stiamo parlando di perle del calibro di *Monkey Island*, *Indiana Jones*, *The Dig* e, naturalmente, *Full Throttle*. Quest'ultimo, a opera del geniale Tim Schafer (i fan del genere non avranno dimenticato *Day of the Tentacle*), è caratterizzato da un'atmosfera scanzonata e divertente che, sebbene sia molto lontana da quella fine ironia alla Ron Gilbert, non per questo risulta meno piacevole e avvincente.

Si vestiranno i panni di un truce motociclista americano incastrato, suo malgrado, in un losco piano ordito da un uomo d'affari senza scrupoli. Per tirarsi fuori dai guai, bisognerà risolvere una lunga serie di enigmi di difficoltà crescente. Si tratta di prove abbastanza complesse, che richiedono inventiva e ottime capacità di osservazione.

Pur trattandosi di un titolo la cui data di uscita risale al 1995, non è necessaria alcuna patch per giocare alla versione budget di *Full Throttle*. Questa "ristampa" è infatti caratterizzata da un ottimo lavoro di adattamento, che riesce a far girare senza incertezze il motore SCUMM.





■ Trattandosi di un rude biker, il protagonista si muove solo a bordo della sua moto



ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBISOFT

Alexander	€ 12,99
Brothers in Arms: Road to Hill 30	€ 12,99
CSI	€ 12,99
CSI Miami	€ 12,99
CSI Dark Motives	€ 12,99
Delta Force Black Hawk Down Gold Pack	€ 29,00
Far Cry	€ 12,99
Ghost Recon	€ 12,99
Heroes of Might & Magic III Complete	€ 16
Hyperblade	€ 26,79
IL-2 Sturmovik	€ 12,99
King Kong	€ 12,99
Might & Magic IX	€ 12,99
Myst IV	€ 12,99
Myst V	€ 12,99
Pacific Fighters	€ 12,99
Playboy Gold	€ 12,99
Rainbow Six 3 Gold Edition	€ 30
Rayman 3	€ 12,99
Rayman 10° Anniversario	€ 12,99
Sea Dogs	€ 12,99
Silent Hunter II	€ 12,99
Silent Hunter III	€ 12,99
Speed Rage	€ 12,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow	€ 12,99
The Elder Scrolls III Morrowind Game of the Year Edition	€ 12,99
The Settlers: L'Eredità dei Re	€ 12,99
Virtual Skipper	€ 12,99
Xpand Rally	€ 12,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Ultima Online
GMC.Kevorkian
Sono un elegantone!

Bioshock
BANNED.Neon
"L'oceano brucia!"

DEFCON
GMC.Homer
"È una guerra senza vincitori, né vinti!"

World in Conflict
GMC.Pettinato
"Vedo Rosso!"

MotoGP '07
GMC.Pape
"Valentino? Dove?"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: Nov 04 Voto: [illegible]
Trucchi: Apr 05/ *EP1* Set 06
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.

2) BIOSHOCK Ott 04
Casa 2K Games Distributore Take 2
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi armi e inquietanti misteri

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa Vivendi Distributore Vivendi
Trucchi: Nat 05/Gen 07 **Demo** DVD Ott 05/Dic 05
Grande I A e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno in tutti i sensi!

4) PREY Ago 06
Casa Take 2 Distributore Take 2 IT
Trucchi: Set 06 **Demo:** Ago 06
Un FPS originale per molti motivi, tra cui la possibilità di variare la forza di gravità Divertente anche in multiplayer.

5) DARK MESSIAH - MIGHT & MAGIC Nov 06 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore. Ubisoft
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Ott 06
Uno sparatutto fantasy vario e avvincente, curato sotto ogni punto di vista Richiede un PC potente

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 6
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nat 06 Voto: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 06

È la migliore simulazione di calcio su PC, anche se questa edizione deve farsi perdonare una conversione frettolosa da console.

2) FIFA 07 Ott 06
Casa EA Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 06
La giocabilità convincente e una varietà d'opzioni interessante riconducono la serie *FIFA* sui giusti binari

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO
Casa EA Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 9[illegible]
Casa. Virgin Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO
Casa Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07
Casa. Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I A dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all ultima cartuccia

3) RAINBOW SIX 3. RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO
Casa. Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall ultima versione del motore grafico di Unreal Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 N[illegible]
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi ma resta qualche perplessità sulla I A

5) RAINBOW SIX VEGAS Gen 07 05
Casa: Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Andare in azione con gli uomini della Rainbow è sempre un emozione, specie in multiplayer

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida

2) RFACTOR [illegible]
Casa ISI Distributore ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr [illegible]
Casa: Vivendi Distributore. Vivendi
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 04
L ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori anche in multiplayer

5) COLIN MCRAE. DIRT Giu 07
Casa. Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Dic 06 [illegible]
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06 **Demo:** DVD Ott 06
Il meglio degli RTS moderni sposa la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan" Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07
Casa THQ Distributore Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno Un conflitto realmente totale!

4) SPELLFORCE 2 Mag 06
Casa JoWooD Distributore: Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR, benedetta da un interfaccia estremamente funzionale

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05
Casa. Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nat 06 **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games D[illegible] Take Two
Prova: [illegible]
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 0[illegible]

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS III Mar 07
Casa: Paradox Distributore. Koch Media
Trucchi: Mar 07 **Demo:** Mar 07
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governare una nazione dal 1453 al 1792

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 0[illegible]
Casa. Paradox Ent Distributore. Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: [illegible]
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa Electronic Arts Distributore. Leader
Trucchi: Giu 03 **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2007 Dic 06
Casa: Sega Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 06
SI Games è sempre il numero uno nei gestionali calcistici, ma *Scudetto* si sta lentamente avvicinando

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa Vivendi Distributore Vivendi
Trucchi: Nat 06 **Demo.** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto: [illegible]
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa Vivendi Distributore Vivendi
Soluzione: Feb 00 **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8
Casa. Digital Jester Distributore E2 Newave
Soluzione: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa THQ Distributore Halifax
Soluzione: Gen 04 **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods, Mafia

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nat 03 **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8
Casa Capcom Distributore Halifax/Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A.

4) SPLINTER CELL DOUBLE AGENT Dic 06
Casa. Ubisoft Distributore. Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) STRANGLEHOLD Ott 07 VOTO 8
Casa Midway Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il regista John Woo dice la sua nel campo dei videogiochi d'azione, e il divertimento, si impenna.

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05
Casa NCSoft Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa Sony Online Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07
Casa Codemasters Distributore DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare

5) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04 VOTO 8
Casa.Mythic Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take [illegible]
Prova: Apr 06 [illegible]
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!

2) NEVERWINTER NIGHTS 2 N[illegible]
Casa. Atari Distributore. Atari
Trucchi: Gen 07 **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D"

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa. Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Ago 00/Dic 01 **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) GOTHIC 3 Nov 06
Casa. JoWooD Distributore Koch Media
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa. Activision Distributore. Activision Italia
Sol: Feb/Mar 05 **Demo:** Nessuno **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7
Casa EA Sports Distributore DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema.

4) TOP SPIN 2 Nat 06
Casa: Aspyr Distributore. Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO [illegible]
Casa: Aspyr Distributore Blue Label Ent.
Trucchi: Lug 06 **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO 9
Casa EA Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Apr 05 **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 **Demo:** Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8
Casa Graphsim Ent Distributore Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa Sega Distributore C T O
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo.** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8
Casa Majesco Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 7
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Take 2 Italia
Trucchi. Set 05 **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa Bizarre Creations Distributore Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

AdamWarlock
I più attesi
1. Alan Wake
2. Bioshock
3. Crysis
4. Tabula Rasa
5. Spore

Gian9.0
I più belli allegati a GMC
1. Deus Ex 2: Invisible War
2. Mafia
3. Half-Life
4. Tropico: Paradise Island
5. Prince of Persia: I Due Troni

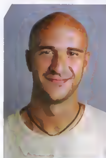
endeko
I più galvanizzanti
1. Darwinia
2. Commandos
3. Deus Ex
4. Colin McRae DiRT
5. Prince of Persia: Spirito Guerriero

simoorta93
I migliori
1. Age of Mythology
2. Gothic
3. Gothic 2
4. Dark Messiah
5. TechnoMage

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934649
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/72504
POWER UP 02/89012939
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

COPPA EUROPEA PER CLAN

Giunta alla sua quindicesima edizione, la Coppa Europea per Clan si è svolta, questa volta, a Enschede (a poco più di cento chilometri da Amsterdam, in Olanda) dall'8 al 9 settembre. Seguendo la tipica consuetudine dei tornei ufficiali di Pro Gaming, la competizione ha cadenza semestrale, con due edizioni l'anno (una primaverile e una autunnale), proprio come il Campionato Italiano EPS. Nata nel 2000, è organizzata e gestita dall'associazione internazionale "ClanBase". A queste finali – cui accedono solo 12 team professionistici che hanno superato una durissima selezione, confrontandosi con centinaia di altri clan da tutto il Continente (possono gareggiare, però, anche team russi e israeliani) – sono tre le specialità di gara: oltre all'immancabile *CounterStrike* (a squadre), si disputano i play-off europei di *Call of Duty 2* (a squadre) e, quale unica disciplina individuale, l'RTS *Warcraft III*. Anche alle finali della coppa europea per clan (come già per quella per nazioni) purtroppo, si nota l'assenza di team professionistici italiani...

EPS V
ELECTRONIC SPORTS LEAGUE: UNA NUOVA STAGIONE AL VIA!

Ripartono i campionati italiani, professionistici e amatoriali, per i tesserati ESL. Le novità non sono poche.

DOPO la pausa estiva, dopo le polemiche per il ritardo nella consegna dei premi ai rispettivi vincitori delle EPS III e IV (dovuti, secondo gli organizzatori, a problemi di natura burocratico/fiscale, come si può leggere dal sito ufficiale), riparte in grande stile il "circus" della Electronic Sports League Italia, con una nutrita serie di ghiotte novità, a cominciare dalle gare di qualificazioni per il prossimo campionato nazionale professionistico EPS, giunto ormai alla sua quinta edizione.

Grazie al contributo, costante ed entusiasta, degli sponsor "storici" delle EPS (Intel, Asus e Logitech), la nuova stagione si preannuncia come una delle più "calde" degli ultimi anni: un nuovo e più "corposo" montepremi, una nuova formula e delle inedite locazioni faranno da teatro agli appuntamenti ormai irrinunciabili degli "Intel Friday Night Game" che quest'anno passeranno anche a Lucca (a novembre) e a Milano (dove si svolgeranno a gennaio, per la prima volta, le finali del campionato autunnale). Resteranno invariate, invece, le tappe più tradizionali della manifestazione: Roma, che darà il "la" alla quinta edizione delle EPS italiane, e la calorosa cornice di Napoli, che accoglierà a dicembre i team professionistici di tutta la Penisola.

Anche quest'anno, potranno accedere alle EPS soltanto team e giocatori che occupano una posizione sufficientemente elevata nella speciale classifica a punti ESL (la cosiddetta "ladder") o che hanno conseguito degli ottimi piazzamenti nei campionati minori, le ESL Amateur Series, cui chiunque può iscriversi. Al momento di andare in stampa, la ESL Amateur Series è già iniziata mietendo, sin dal principio, le sue prime vittime eccellenti.



Football Manager 2007 è una delle novità della nuova stagione ESL. Il gioco è già disponibile tra i tornei online "uno contro uno".

Non cambieranno, infine, le specialità di gara che, immutate dalla scorsa edizione, saranno ancora sei: *Call of Duty 2*, *CounterStrike*, *CounterStrike: Source*, *Pro Evolution Soccer 6*, *Warcraft III* e *Starcraft: Brood War*, le ultime due disputate come discipline individuali, a differenza delle altre quattro che potranno essere giocate solo a squadre.

LA MIA VITA IN UN CARTELLINO

Facendo propria una pratica già in uso nella ESL tedesca, francese, austriaca e svizzera, da quest'anno anche l'Italia disporrà dei "cartellini professionistici" per i giocatori di Pro Gaming. I cartellini, concettualmente non dissimili da quelli

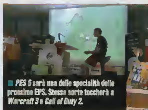
XV Coppa Europea per clan

Si disputano in Olanda le fasi finali dell'europeo per team. E l'Italia non si vede...

Centinaia di team, provenienti da tutta Europa (comprendendo, per decisione degli organizzatori, anche team russi e israeliani), si sono affrontati in una serie quasi inesauribile di scontri all'ultimo frag (si fa per dire, visto che all'europeo è presente anche un RTS: *Warcraft III*). L'obiettivo: guadagnarsi un ambitissimo posto alle fasi finali dei Campionati Europei per Clan, organizzati, da sette anni a questa parte, dall'organizzazione internazionale "ClanBase". Assolutamente da dimenticare il piazzamento degli italiani, assenti anche all'europeo per team (dopo aver fallito la qualificazione in quello per nazioni). Tra le sorprese di questa edizione, non si può non segnalare l'imprevedibile eliminazione dal torneo di *CounterStrike* del fortissimo team svedese "SK Gaming" considerato uno dei team più forti del mondo e il favorito al titolo. Gli svedesi sono stati incredibilmente battuti, infatti, dai norvegesi del "Team Noa" che incontreranno, alle finali in Olanda, i danesi del Clan "Mirror" in un inaspettato derby scandinavo. La Danimarca e la Finlandia, peraltro, sono le nazioni più rappresentate a questa edizione della coppa europea, con ben 2 team ciascuna sui 12 finalisti ammessi: completa il tabellone danese il team "Tresh", finalista per *Warcraft 3*, mentre i finnici possono contare su un team per *CounterStrike* ("CMAX.gg") e uno per *Call of Duty 2* ("Logitech"). Sul prossimo numero vi racconteremo com'è andata.

Sito di riferimento: http://clanbase.ggl.com/ec15.php





PES 6 sarà una delle specialità delle prossime EPS. Stessa sorte toccherà a Warcraft 3 e Call of Duty 2.

adottati dai giocatori professionisti di calcio e pallacanestro di tutto il mondo, si chiameranno "ESL Playercard" e serviranno ad assegnare un'identità reale a ogni iscritto alla ESL, specie in situazioni dubbie o nei tornei professionistici quali, appunto, EAS ed EPS. Uno dei problemi fondamentali dell'online Gaming è, infatti, l'anonimato di Internet: un account può essere creato velocemente e in ogni momento. Spesso, capita che chi subisce penalità particolarmente invalidanti sia tentato di ottenere una nuova identità, per non subirne le conseguenze. Da qui l'esigenza di assegnare univocamente ogni account ESL a una persona reale. L'introduzione delle ESL Playercard rappresenta un altro piccolo passo verso l'agognata "professionalità" del gaming online, oltre a offrire ai tesserati un miglior livello di regolarità e di fiducia nel gioco.

TUTTI ALLENATORI!

Tra le novità più gustose di quest'anno, non si può non notare l'introduzione, per la prima volta nel mondo del Pro Gaming, di un gioco di simulazione manageriale calcistica: *Football Manager 2007*! Il gioco di Sega è già disponibile e selezionabile tra i tornei di quest'anno, vera "chicca" per gli appassionati di fantacalcio e calcio reale. Tra i progetti della ESL, se le sfide online risulteranno sufficientemente copiose da giustificarne lo sviluppo, c'è quello di creare tornei più prestigiosi e di dare vita a una vera e propria nazionale di... allenatori.

Paolo Cupola



Sito di riferimento
www.esl.eu/it

Europei 2007

UNA GRANDE POLONIA SI AGGIUDICA IL TITOLO PIU' IMPORTANTE

Ne avevamo parlato un paio di numeri fa, rammaricandoci per l'assenza di una rappresentativa italiana. Per dovere di cronaca, però, è giusto ricordare che, dal 23 al 26 agosto scorsi, si sono svolte le finali del Campionato Europeo per Nazioni a Lipsia, in occasione della Games Convention 2007 (l'importante evento fieristico europeo dedicato ai videogiochi). Sarebbe impossibile riassumere, in poche righe, le emozioni dei molti e spettacolari incontri che hanno animato quest'edizione. Edizione che, piace ricordarlo, ha visto laurearsi "Campione d'Europa di *CounterStrike*" (la competizione più importante delle tre specialità di gara, con un montepremi complessivo di 30.000 euro, di cui la metà alla squadra prima classificata) la vera rivelazione di questo Campionato, la "Cenerentola" d'Europa: la squadra nazionale Polacca. È poi piccolo motivo di consolazione, per i nostri nazionali, scoprire che il titolo europeo di *Worcraft III* è andato alla Finlandia, squadra che, ricordiamo, aveva eliminato l'Italia con un secco 3-0 nel secondo turno preliminare, mentre il primo posto a *FIFA 07* è andato alla Germania, team che aveva vinto lo stesso girone in cui la nazionale azzurra aveva militato, nel "main round", classificandosi soltanto quinta. Riassumendo, perciò, i risultati degli Europei per Nazioni:

CounterStrike: POLONIA
FIFA 07: GERMANIA
Warcraft 3: FINLANDIA

Sito di riferimento:
www.esl.eu/eu/enc/



Mod per Medieval II: Total War

SECOLI NON PIÙ BUI

Prosegue la nostra carrellata di Mod eccezionali per il capolavoro di Creative Assembly.

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Strategia
- **Dimensioni:** Varie
- **Internet:** www.twcenter.net

IL mese scorso, abbiamo parlato di tre dei migliori Mod per *Medieval II: Total War*, lo strategico di Creative Assembly che ci porta nei secoli delle crociate, dei castelli e dei cavalieri.

Questo mese, completiamo la panoramica con altrettante interessanti produzioni amatoriali, tutte reperibili presso **www.twcenter.net** (in inglese).



Il proposito di *Clouds Across Europe 1.2* è di raggiungere una verosimiglianza storica senza compromessi.

LANDS TO CONQUER 3.1

Creato da Lusted, *Lands to Conquer* è uno dei Mod più rispettati dalla comunità di *MII: TW*. Il suo segreto è di non apportare modifiche radicali alla giocabilità, ma di limitarsi ad "aggiustare" molti piccoli aspetti della simulazione, in modo da dare maggiore profondità e verosimiglianza alla stessa – rendendo allo stesso tempo il gioco più piacevole. Per tale ragione, è molto apprezzato da chi è soddisfatto della versione base di *MII: TW* ed è semplicemente in cerca di un miglioramento, mentre molti altri modder lo usano come riferimento o punto di partenza per le proprie creazioni. In compenso, contiene tre campagne originali: "La guerra dei Cent'Anni", la "Riconquista" e la guerra tra le città-stato italiane. Dopo aver provato *LTC 3.1*, confessiamo che non siamo più stati capaci di tornare indietro alla versione "standard" del gioco!

ROAD TO JERUSALEM 3.0

Creato da Rammstein, questo mega-Mod raccoglie in un'unica installazione tutte le migliori modifiche uscite, a giudizio dell'autore, per *MII: TW* versione 1.2. Inoltre, è stata posta una particolare enfasi, come il titolo suggerisce, sui contrasti politici, religiosi e militari tra Oriente e Occidente nel periodo coperto dal gioco. *Road To Jerusalem 3.0* include sei nuove fazioni (compreso il "Regno di Gerusalemme"), cavalieri Teutonici, Templari, Ospitalieri e di Santiago, molte nuove unità di "milizia" e una mappa più grande, che include territori in Medio Oriente e in Africa assenti nell'originale. Le statistiche di tutte le unità sono state riviste, così da garantire un bilanciamento migliore delle battaglie. Il Mod comporta anche diverse modifiche alla veste grafica. È uno dei migliori, soprattutto se il vostro interesse per il Medioevo riguarda la regione descritta.

INSTALLAZIONE

Ogni Mod è accompagnato dalle istruzioni di installazione. In linea generale, la maggior parte viene collocata in directory diverse da quella principale così da non sovrascrivere i file del gioco, ed è accompagnata da un file .BAT personalizzato che consente di lanciare *Medieval II: Total War* insieme al Mod preferito. Potrete così installarne molti contemporaneamente, decidendo ogni volta quale utilizzare.

CLOUDS ACROSS EUROPE 1.2

Un Mod imperniato sulla ricerca senza compromessi del realismo storico in *MII: TW*. Realizzato da Zephrelial (che, attualmente, sta prendendosi un periodo di pausa dal modding), *Clouds Across Europe 1.2* inizia nell'anno 1100 e termina nel 1699 – una delle date più avanzate tra quelle proposte nelle campagne "moddate" di *Medieval II*. Le fazioni nuove sono solo due (Regno di Gerusalemme e Ordine dei Cavalieri Teutonici), ma molti potentati "classici" (come l'Egitto) sono ora divisi in "sotto-fazioni" attivabili da eventi. Tale procedura consente un'evoluzione storica verosimile per le nazioni in gioco, tenendo in considerazione l'ascesa al trono di nuovi gruppi di potere e altri fattori. Anche il resto di *Medieval II* è stato modificato in modo da avvicinarlo il più rigorosamente possibile a quanto presentato nei libri di Storia. Un Mod per "puristi" del periodo medievale che amano anche affrontare campagne molto lunghe!

Segnaliamo, infine, che è uscita la versione 4.0 di *Deus Lo Vult*, di cui abbiamo scritto nel numero scorso: questo bel Mod inietta un pizzico di "gioco di ruolo" in *Medieval II*, dando più importanza e profondità ai personaggi che compongono la famiglia regnante della propria fazione.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

★★★★☆

La serie *Total War* continua a produrre alcune dei migliori Mod di sempre, e una buona porzione è per *Medieval II*.

Mod per Half-Life 2

INSURGENCY

E poi dicono che la guerra è finita...

- **Sviluppatore:** Insurgency Team
- **Genere:** Sparatutto online in prima persona
- **Dimensioni:** 646 MB (+96 MB patch)
- **Internet:** www.insmod.net

IL Mod *Insurgency* è ambientato nell'odierno Iraq e tratta di una sommossa in cui marine e ribelli si scontrano nelle città irachene.

I giocatori, nel più canonico degli schemi, sono suddivisi in classi, ognuna delle quali dispone di equipaggiamento e armi dedicate. Un'interessante aggiunta è quella del comandante: il primo giocatore di una squadra è in grado di dare ordini per cambiare obiettivi, muovere i propri uomini e, in caso di necessità, anche richiedere l'invio di rinforzi (membri "defunti" della squadra che "resuscitano" prima del tempo). Per quanto riguarda il respawn, avviene in massa, una volta raggiunto un certo numero di giocatori, sempre che non ne venga richiesto uno di emergenza dal comandante.

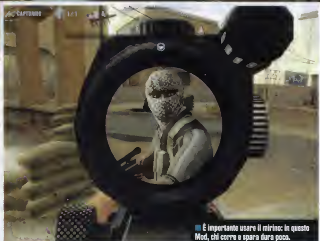
Un plauso va al realismo: nella maggior parte di questi titoli è possibile respawnare, venire colpiti a una mano e accasciarsi a terra aspettando di morire dissanguati. Il realismo fa sentire i giocatori quasi delle vittime, alla mercé di avversari in grado di uccidere ognuno con un singolo proiettile, mentre i vostri colpi paiono attraversarli per decorare di buchi il muro alle loro spalle. In *Insurgency* non succederà. Non perché sarete invulnerabili: potrete comunque essere eliminati con un unico colpo, ma almeno i proiettili andranno dove vorrete.

Pur essendo fortunatamente privo di prese di posizione politiche, questo Mod non manca di impressionare. Camminare attraverso le strade che vedete di solito al TG serale è un'esperienza che fa riflettere, anche se siete seduti davanti al PC e parlate con i vostri compagni di squadra. I grafici hanno fatto un ottimo lavoro con nuove texture, armi e modelli. Ogni livello dà l'impressione di essere molto grande, anche se non abbastanza da perdersi. Al momento, però, manca una mappa su cui cogliere con una sola occhiata i propri obiettivi e si è poco incentivati al gioco di squadra. *Insurgency* è comunque in beta e può solamente migliorare. A proposito: è uscita da poco la patch 1.1.

GIOCHI COMPUTER



Insurgency: combattimento ultra realistico per le strade (virtuali) irachene.

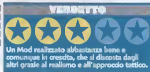


È importante usare il mirino: in questo Mod, chi corre e spara dura poco.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il pacchetto da **www.insmod.net/downloads**
2. Fate doppio clic su questo pacchetto e seguite le istruzioni a video

VERDETTO



Un Mod realizzato abbastanza bene e comunque in crescita, che si discosta dagli altri grazie al realismo e all'approccio tattico.

Freeware

CELESTIAL IMPACT

Spazzini spaziali unitevi!

- **Sviluppatore:** Celestial Impact Team
- **Genere:** Sparatutto online in prima persona
- **Dimensioni:** 117 MB
- **Internet:** www.celestialimpact.com

BASTA guardare al di là delle lucine colorate per notare l'ottima idea che sta alla base di *Celestial Impact*: un'arma che con il fuoco primario "raccoglie" grossi pezzi di terreno e con quello secondario ne lascia cadere un po'.

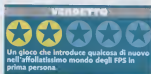
Il senso? Invece di cercare un riparo, durante uno scontro, basta tirare fuori l'arma e scavarsi una trincea, oppure erigere un muro per proteggersi dai proiettili, per esempio. Per il resto, il gioco è quello che si può definire un "classico": grafica gradevole, armi tipiche da deathmatch e livelli ambientati su asteroidi che è possibile fare letteralmente a pezzi.



INSTALLAZIONE

1. Scaricate il pacchetto da **www.celestialimpact.com/?page_id=3**
2. Decomprimete il file .zip in una cartella, sul desktop o dove preferite
3. Cliccate sul file **ci.exe** per giocare

GIOCHI COMPUTER





Potete lanciare i nemici in aria su una colonna di terra, con la nuova arma.

Rompicapo

I RE DI KONGREGATE

Un portale in inglese per divertirsi con i giochi in flash.



WARBEARS

Un puzzle con personaggi stereotipati: l'orsetto con le spade, quello che spara, quello che usa le bombe e quello pratico di computer. Quando ci sono ostaggi da liberare, usano le soluzioni più improbabili, tipo ordinare la pizza per i cattivi, per assalirli mentre la mangiano.

- **Internet:** snipurl.com/warbs



THE FANCY PANTS ADVENTURE

Un classico gioco di piattaforme, quasi troppo, non fosse per la veste grafica: nei panni di Fancy Pants Man (un ometto stilizzato con dei pantaloni colorati) vi muoverete in un mondo disegnato a matita. Giocatelo con calma ed esploratelo bene.

- **Internet:** snipurl.com/fpants



JELLY BLOCKS

I puzzle game più semplici sono i migliori e questo non fa eccezione: con le frecce si controllano, contemporaneamente, tutti i blocchi di gelatina e bisogna muoverli in modo da collegare tutti quelli dello stesso colore.

- **Internet:** snipurl.com/jblocks



NUCLEAR EAGLE

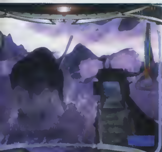
In questo gioco, sarete una gigantesca aquila mutante che deve dare da mangiare ai propri piccoli. Il cibo sono gli ometti che corrono in giro e che, quando si difendono, bisogna prontamente eliminare. Da provare!

- **Internet:** snipurl.com/neagle

Mod per Far Cry

FIRST CONTACT: PLANETFALL

Un nuovo mondo affascinante e pericoloso (e viola).



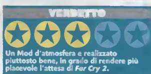
- **Sviluppatore:** Shark In A Cube
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Dimensioni:** 407 MB
- **Patch necessaria:** 1.33 di *Far Cry*
- **Internet:** http://mods.moddb.com/7932/first-contact-planetfall/

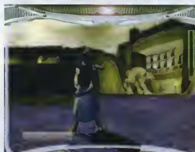
INSTALLAZIONE

1. Scaricate il pacchetto **http://files.filefront.com/FirstContact/;7957538;;/fileinfo.html**
2. Cliccate sul file **EXPInstall.exe**
3. Copiate la cartella **PARTICLES** nella cartella **FarCry\Editor**, sovrascrivendo quella precedente
4. Cliccate sul file **First Contact Setup.exe** per installare il Mod

NEI panni della dottoressa Lucy Rhea precipitate sul pianeta Hestia, che nasconde una terribile minaccia.

Il ritmo di *First Contact: PlanetFall* non è frenetico: si esplora il nuovo mondo, seguendo le tracce di una civiltà scomparsa. Le forme di vita indigene sono amichevoli e bisognerà aiutarle contro i rari cattivi. Carine le novità come la tuta che, una volta senza energia, passa in modalità mimetica per mantenervi in vita. C'è ancora qualche problema, come la scelta dei "save point" o i buchi nel paesaggio in cui è possibile cadere, ma è un Mod da godere appieno.





Il passo da isola tropicale zeppa di mercenari a mondo alieno è breve.

Freeware

OLE COORDINATE SYSTEM

Labirinti di Escher fai da te.

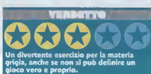
- **Sviluppatore:** Jun Fujiki
- **Genere:** Platform/puzzle
- **Dimensioni:** 624 KB
- **Internet:** snipurl.com/1q153

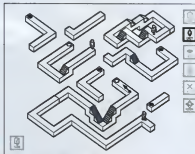
INSTALLAZIONE

1. Scaricate il pacchetto da **snipurl.com/esche**
2. Decomprimete il file .zip in una cartella, sul desktop o dove preferite
3. Cliccate sul file **OleCoordinate System.exe** per giocare

L'interessante puzzle fai da te *OLE Coordinate System* vi dà il controllo su un omino che cammina su delle piattaforme la cui realtà è completamente soggettiva.

Per esempio: se vedrete un buco a metà di un passaggio, l'omino tornerà indietro dopo averlo raggiunto. Ma se, ruotando la struttura, il buco sparisse dietro una colonna, sarà sparito anche per l'omino, il quale si comporterà come se non ci fosse. Non è esattamente un gioco (anche se Sony se l'è accaparrato per PlayStation 3), ma è inusuale e divertente, quindi da provare.





Con un po' di pratica, si possono costruire tracciati interessanti, sicuramente più di questo...

Mod per Half-Life 2

UNA VITA DA MATTONCINO

Una nuova veste per City 17.

- **Sviluppatore:** Warchild e Spankey
- **Genere:** FPS
- **Gioco richiesto:** *Half-Life 2*
- **Percentuale di completamento:** 20%
- **Internet:** www.brick-life.com

È tempo di dimenticare i paesaggi tetri e ossessivi di *Half-Life 2*, le texture macchiate dei muri e il decadimento urbano.

Brick-Life vi invita a visitare una nuova City 17, in cui tutto è radioso e adatto a chiunque abbia più di tre anni (se accompagnato da un adulto). Chiaramente ispirato a *LEGO Star Wars*, *Brick-Life* si basa sulla riduzione: quindi i capitoli originali di Valve, con le ambientazioni enormi, sono stati ricostruiti in vibranti miniavventure mai più lunghe di tre mappe. Molti personaggi sono stati già trasformati nel proprio equivalente di plastica, tutto secondo i piani, che prevedono anche di rendere il massacro di zombi di Ravenholm "un terzo meno terrificante, ma comunque pauroso".



Il terminal ferroviario di City 17, dove si incontrano per la prima volta le adorabili truppe Combine.



Le prime immagini mostrano modelli 3D privi di ogni texture e ambientazioni completamente vuote, ma anche così confermano di rispettare una regola fondamentale dei videogiochi ispirati al LEGO: mai utilizzare un blocchetto che non sia possibile comperare in negozio. I modelli di The Dog, Strider e Fast Zombi hanno un aspetto stupendo, riuscendo a equilibrare autenticità e parodia. Il fatto che la Gravity Gun sia un semplice megafono la rende ancora migliore.

Ai nomi dei capitoli di *Half-Life 2* è stato applicato lo stesso principio di trasformazione, per cui troveremo "A Red LEGO Day" e "Brick Mesa East", per esempio. Il team di cinque sviluppatori ha di recente cercato degli esperti in animazioni facciali, presumibilmente per rendere più verosimili i dialoghi (sempre nei limiti della parodia), ma non si sa ancora in che misura la storia della Valve verrà implementata nel Mod. I primi tre livelli (Brick Insertion, Red LEGO Day e Blocke Kanal) dovrebbero arrivare per Natale ed è improbabile che *Brick-Life* cambi il modo di giocare di *Half-Life 2*. Non si è parlato, infatti, di variare gli enigmi introdotti da Valve con quelli più classici costruisci/distruggi visti in *LEGO Star Wars*, o di cambiare la visuale da prima a terza persona, dando un set di diversi personaggi da controllare. E perché farlo, poi? Come se rivivere la storia tra personaggi carini e mignon non bastasse...



GENERE: MMORPG

Aggiornamento

IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE: LE OMBRE DI ANGMAR

Il MMORPG ambientato nella Terra di Mezzo si espande, senza chiedere un euro in più.



Evendim è la zona introdotta con il Book 9. Al suo interno, troverete tante nuove missioni e luoghi da esplorare.



Il Book 10 ha introdotto delle divertenti missioni dove si indossano i panni di una gallina.

IL BOOK 11

Gli sviluppatori Turbine sono già al lavoro sul prossimo aggiornamento per *LotRO*. Il *Book 11* promette di introdurre l'Housing per i singoli giocatori, ossia la possibilità di possedere una casa e di arredarla. Saranno disponibili quattro differenti tipi di strutture "istanziate" (separate dalle altre zone), che ricalcheranno le architetture tradizionali di ogni razza. Non si tratta dell'unica novità prevista: pare che il primo Balrog, infatti, farà la sua comparsa nella Terra di Mezzo virtuale proprio con l'avvento di questo aggiornamento, e sono attese anche nuove zone di cui, per ora, non si conoscono i dettagli. Il *Book 11* sarà disponibile entro la fine del 2007, per la gioia di tutti i frequentatori abituali del Puledro Impennato.

- **Casa:** Codemasters Online Gaming
- **Sviluppatore:** Turbine
- **Distributore:** DDE
- **Provato su:** Giu 07 8 5
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 3 GHz 1 GB RAM Scheda 3D 128 MB 7 GB HD 2x DVD ROM Windows XP/Vista Banda Larga
- **Internet:** www.lotro-europe.com

ALCUNI mesi fa, debuttava ufficialmente uno dei MMORPG più attesi dagli estimatori del professor Tolkien. *Il Signore degli Anelli Online* (*LotRO*, per gli amici) rappresenta l'incarnazione videoludica della Terra di Mezzo.

Il titolo non ha deluso, offrendo un'ottima esperienza di gioco e guadagnando rapidamente i favori di molti appassionati. Gli sviluppatori Turbine, inoltre, non sono stati con le mani in mano, ben sapendo che il successo di un MMORPG dipende soprattutto dal supporto e dagli aggiornamenti che esso riceve. Nel mese di giugno, per esempio, è stata pubblicata la prima espansione scaricabile gratuitamente, intitolata *Book 9: Shores of Evendim*.

La principale novità riguardava l'aggiunta di una zona inedita, Evendim appunto, dedicata ai giocatori di livello medio-alto. Evendim è situata a nord della Contea e al suo interno si trova la città abbandonata di Annùminas, antica capitale del Regno di Amor (completamente disponibile nel *Book 10*, di cui scriviamo tra qualche riga). Con questo aggiornamento, hanno visto la luce anche Helegrod, la prima istanza dedicata ai Raid (un gruppo di giocatori molto numeroso, 24 in questo caso), tante nuove missioni, equipaggiamenti, mostri e svariate piccole/grandi migliorie per *LotRO*.

A soli due mesi di distanza, in pieno agosto, è apparsa una seconda espansione che porta il nome di *Book 10: The City of the Kings*. Tra le modifiche apportate, quelle principali hanno riguardato il Monster Play, ovvero la modalità giocatore contro giocatore presente in *LotRO*. *The City of the Kings* ha introdotto, infatti, la possibilità di giocare come Troll e Ranger, utilizzando Destiny Points. Sono state implementate anche le Tribù, le controparti malefiche delle gilde, che rendono finalmente più efficace l'organizzazione dei servitori di Sauron.

Anche questa espansione ha aggiunto nuove istanze (6 per la precisione, 3 situate all'interno della città di Annùminas) e ulteriori contenuti, quali il sistema di reputazioni. Chi di voi ha giocato a *World of Warcraft* conoscerà bene questo concetto: si tratta del rapporto con le Fazioni presenti in gioco, incrementabile consegnando

> "Turbine e Codemasters promettono numerose altre espansioni"

oggetti sottratti ad alcuni dei loro nemici, così da ottenere equipaggiamento, missioni e altro ancora. Tale sistema, però, pare non raccogliere giudizi positivi da parte di alcuni, spaventati da una concezione del gioco eccessivamente noiosa e ripetitiva. Gli sviluppatori, a questo proposito, hanno cercato di rassicurare gli utenti promettendo di bilanciare il tutto a favore del divertimento.

Turbine e Codemasters promettono numerose altre espansioni per i sottoscrittori del canone mensile de *Il Signore degli Anelli Online*, e questo continuo supporto è decisamente encomiabile. Noi di GMC, naturalmente, continueremo a tenervi informati!



VERDETTO

★★★★☆

Due corpose espansioni scaricabili gratuitamente dal sottoscrittori del canone mensile. Le novità sono numerose e offrono ottimi contenuti per i giocatori.

MONSTER PLAY

Il sistema giocatore contro giocatore di *LotRO* non contempla il combattimento nelle normali zone di gioco, ma dedica un'intera grande area (chiamata Ettenmoors) a questa modalità. Qui, i personaggi di livello superiore al decimo possono entrare nelle file delle forze del male, creando un nuovo "mostruoso" personaggio e scontrandosi contro gli avventurieri di livello 40-50, in grado di partecipare con il loro alter ego principale.

Aggiungi una nuova civiltà a

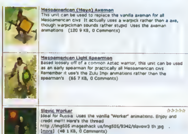
CIVILIZATION IV

Come creare una nuova civiltà e aggiungerla al gioco, con i consigli di Gabriele "Rhye" Trovato. Seconda e ultima parte.



NELL'ULTIMO NUMERO

1 Abbiamo già visto com'è possibile creare un piccolo Mod per aggiungere al gioco l'impero etrusco. A tale scopo, abbiamo creato "Etruria", dentro la sottocartella **\Mods** e operato in essa delle modifiche. Per completare il lavoro svolto, bisogna aggiungere un'unità unica per questa civiltà, e almeno un leader. Potremmo anche saltare questa parte e riciclare materiale appartenente ad altre civiltà, ma non sarebbe lo stesso!



L'OUTLET DELLE UNITÀ

2 Non è necessario imparare a disegnare grafica tridimensionale con programmi tipo 3D Studio Max: esistono un buon numero di persone che lo fanno già e che condividono in Rete i frutti del loro lavoro. Visitate, allora, il **Downloads Database** del sito **CivFanatics**, il più fornito del Web. Lì dentro, tra le unità, troverete anche una modifica della falange greca chiamata "Javelinman": il lanciatore di giavellotto sembra proprio quello che serve.




```
<UnitArtInfo>
  <Type>ART_DEF_UNIT_GIAVELLOTTIERE</Type>
  <fScale>0.44</fScale>
  <fInterfaceScale>1.0</fInterfaceScale>
  <NIF>Art/Units/Giavellottiere/phalanx_javelin.nif</NIF>
  <KFM>Art/Units/Spearman/Spearman.kfm</KFM>
  <SHADERNIF>Art/Units/Giavellottiere/phalanx_javelin_
  <ShadowDef>
    <ShadowNIF>Art/Units/01_UnitShadows/UnitShad
    <ShadowAttachNode>BIP Pelvis</ShadowAttachN
    <fShadowScale>1.0</fShadowScale>
  </ShadowDef>
  <fBattleDistance>0.35</fBattleDistance>
  <fRangedDeathTime>0.31</fRangedDeathTime>
  <bActAsRanged>0</bActAsRanged>
```

IL GIAVELLOTTIERE

3 All'interno del download, solitamente, troverete i soli file grafici, tra cui dei file .DDS che potete aprire con l'utility **DXTBmp** (vd. immagini), nel caso voleste dilettarvi con un "**reskin**" (modifica delle texture). Questi file vanno estratti in **Mods\Etruria\Assets\Art\Units\Giavellottiere**. È compito vostro, poi, creare in **Mods\Etruria\Assets\XML** le cartelle "**Units**", e copiarci dentro l'originale **CIV4UnitInfos.xml** e "**Art**", copiando **CIV4ArtDefines_Unit.xml**.

```
<UnitInfo>
  <Class>UNITCLASS_ARCHER</Class>
  <Type>UNIT_GIAVELLOTTIERE</Type>
  <UniqueNames/>
  <Special>NONE</Special>
  <Capture>NONE</Capture>
  <Combat>UNITCOMBAT_ARCHER</Combat>
  <Domain>DOMAIN_LAND</Domain>
  <DefaultUnitAI>UNITAI_CITY_DEFENSE</DefaultUnitAI>
  <Invisible>NONE</Invisible>
  <SeeInvisible>NONE</SeeInvisible>
  <Description>TXT_KEY_UNIT_GIAVELLOTTIERE</Desc
  <Civilopedia>TXT_KEY_UNIT_GIAVELLOTTIERE_PEDIA
  <Strategy>TXT_KEY_UNIT_ARCHER_STRATEGY</Stra
  <Advisor>ADVISOR_MILITARY</Advisor>
  <bAnimal>0</bAnimal>
```

I SETTAGGI GRAFICI

4 Aprite quest'ultimo file e aggiungete una voce copiando in toto quella dell'unità su cui è basata quella scaricata: la falange (**ART_DEF_UNIT_GREEK_PHALANX**). Aggiornate solo i campi **NIF** e **SHADERNIF** con il percorso dei nuovi file. Potete sperimentare cambiamenti al campo **KFM**: l'animazione dei lancieri (spearman) si addice meglio a un giavellottiere rispetto a quella della falange. Potete ignorare gli altri settaggi e impostare solo il nome **ART_DEF_UNIT_GIAVELLOTTIERE**.

Abilità speciali

Unità unica per la civiltà Impero Etrusco
Sostituisce l'unità Arciere
- L'Attacco improvviso'
- +100% di difesa della città
- +25% di difesa in collina

ARCIERI POTENZIATI

5 Le unità uniche in *Civ* sono disponibili solo a una civiltà e vanno a sostituire le unità normali: ora va presa la decisione di quale unità sostituire. L'arciere pare una buona scelta, quindi aprite **CIV4UnitInfos** e duplicate tutto il ramo **UNIT_ARCHER**. **Class** deve rimanere inalterato, **Type** invece va modificato in **UNIT_GIAVELLOTTIERE**, **Description** e **Civilopedia** vanno modificati in modo da puntare al testo da aggiungere in **Etruria.xml** come visto nel numero scorso.

ALTRE CARATTERISTICHE

6 Cos'ha in più questa unità rispetto a un arciere? Le possibilità sono infinite: se, per esempio, volete aumentare la potenzialità difensiva, cambiate **iCityDefense** da 50 (50% di bonus) a 100. Scorrete fino a **EarlyArtDefineTag** e cambiatelo in **ART_DEF_UNIT_GIAVELLOTTIERE** per agganciare la parte grafica. Rimane il tag **Button**: nel download non era inclusa un'icona personalizzata, quindi lasciate quella dell'arciere.

QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Media
Tempo di completamento: 2 ore

COSA SERVE?

- Una copia di *Civilization IV*
- Una connessione Internet per condividere le vostre creazioni e usare quelle degli altri come base su cui lavorare

RISORSE

- Principale forum di discussione delle modifiche al gioco: **http://forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?f=158**
- Utility DXTBmp: **http://fly.to/mwgfx/**
- Utility PakBuild: **http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=136023**
- Centro download: **http://forums.civfanatics.com/downloads.php**



UNITÀ COMPLETATA

7 Non resta che assegnare l'unità alla civiltà etrusca: aprite Civ4CivilizationInfos (già trattato nel numero scorso), scorrete il ramo relativo all'Etruria e scrivete UNITCLASS_ARCHER in **UnitClassType** e UNIT_GIAVELLOTTIERE in **UnitType**. Scorrete fino a **LeaderName** e inserite qui LEADER_PORSENNA al posto di quello esistente: sarà l'aggancio al file dei leader dove aggiungerete il re etrusco Porsenna. Intanto, potete ammirare in gioco la nuova unità funzionante...

```
<LeaderheadArtInfo>
  <Type>ART_DEF_LEADER_WASHINGTON</Type>
  <Button>,Art/Interface/LeaderHeads/Btn_LH_America_Washington.dd
  <NIF>art/LeaderHeads/Washington/george_washington.nif</NIF>
  <KFM>art/LeaderHeads/Washington/george_washington.kfm</KFM>
  <NoShaderNIF>art/LeaderHeads/Washington/george_washington_ni
  <BackgroundKFM>art/LeaderHeads/Washington/Washington_BG.kfr
</LeaderheadArtInfo>
<LeaderheadArtInfo>
  <Type>ART_DEF_LEADER_PORSENNA</Type>
  <Button>,art/LeaderHeads/Porsenna/Btn_LH_Greece_Leonidas.dds
  <NIF>art/LeaderHeads/Porsenna/leonidas.nif</NIF>
  <KFM>art/LeaderHeads/Porsenna/julius_caesar.kfm</KFM>
  <NoShaderNIF>art/LeaderHeads/Porsenna/leonidas.nif</NoShaderN
  <BackgroundKFM>art/LeaderHeads/Porsenna/julius_caesar_bg.kfm
</LeaderheadArtInfo>
</LeaderheadArtInfos>
</Civ4ArtDefines>
```

L'ASPETTO FISICO

9 Copiate in Mods\Etruria\Assets\XML\Art il file CIV4ArtDefines_Leaderhead.xml e aggiungete al suo interno un nuovo elemento chiamato ART_DEF_LEADER_PORSENNA. I campi **NIF**, **KFM**, **NoShaderNIF** e **BackgroundKFM** vanno riempiti con i percorsi dei file scaricati che hanno la medesima estensione. Il tag **Button** indica le due locazioni dove si trova l'icona: è più importante la seconda (un file DDS in Assets\Art\Interface\Buttons).



CHE CARATTERACCIO

11 Ecco il vostro Porsenna. Date un'occhiata ad alcuni dei parametri che definiscono il carattere del personaggio: **iWonderConstructRand** = probabilità che costruisca una meraviglia; **iRazeCityProb** = probabilità che rada al suolo una città; **FavoriteCivic** = forma di governo preferita; **iMaxWarNearbyPowerRatio** = rapporto minimo di forza con una civiltà vicina per dichiararle guerra; **MemoryDecay** = durata della memoria di eventi diplomatici passati.



LEADER AL DISCOUNT

8 Per via della difficoltà che comporta la loro creazione, le "**leaderhead**" (le facce dei leader) sono disponibili in minor quantità sulla Rete (la maggior parte sono semplici reskin), rispetto alle unità. Chi vuole aggiungere un leader può scegliere tra quelli disponibili e trovarne uno che faccia al caso suo, o usare un'immagine statica. Per fortuna, per il nostro scopo "Leonidas di Sparta" va più che bene: il file va scaricato ed estratto in Mods\Etruria\Assets\Art\Leaderheads\Porsenna.

```
<LeaderHeadInfo>
  <Type>LEADER_PORSENNA</Type>
  <Description>TXT_KEY_LEADER_PORSENNA</Desc
  <Civilopedia>TXT_KEY_LEADER_PORSENNA_PEDIA
  <ArtDefineTag>ART_DEF_LEADER_PORSENNA</Art
  <iWonderConstructRand>40</iWonderConstructRan
  <iBaseAttitude>1</iBaseAttitude>
  <iBasePeaceWeight>8</iBasePeaceWeight>
  <iPeaceWeightRand>3</iPeaceWeightRand>
  <iWarmongerRespect>0</iWarmongerRespect>
  <iRefuseToTalkWarThreshold>8</iRefuseToTalkWar
  <iNoTechTradeThreshold>10</iNoTechTradeThreshc
  <iTechTradeKnownPercent>30</iTechTradeKnownP
  <iMaxGoldTradePercent>10</iMaxGoldTradePercent
  <iMaxGoldPerTurnTradePercent>10</iMaxGoldPerTu
```

I DETTAGLI DEL LEADER

10 **CIV4LeaderHeadInfos.xml** contiene tutte le informazioni sui leader. Copiate l'originale in \XML\Civilizations e sfogliatelo: va scelto un altro leader come modello per il nuovo elemento. Chiamiamo il nuovo leader LEADER_PORSENNA. **Description** e **Civilopedia** sono, come al solito, i campi di testo; in **ArtDefineTag** va ART_DEF_LEADER_PORSENNA; il resto è a vostra discrezione, in quanto definisce il carattere e i tratti (espansionistico, industrioso, eccetera).



FINE!

12 Il Mod "Etruria" adesso si può dire completo; se volete esaminare i file modificati, usarlo come esempio per creare altri Mod o semplicemente giocarci lo potete trovare qui: **http://rhye.civfanatics.net/civ4/files/Etruria.zip**. In definitiva, iscriversi a una community ricca come CivFanatics, piuttosto che rimanere confinati nei siti italiani, sarà utile per trovare materiale e per ricevere aiuti e consigli da centinaia di modder da tutto il mondo.

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Gabriele "Rhye" Trovato

Non può passare inosservata l'apertura del sito GameFlood (**www.gameflood.com** – in inglese), che promette di essere il nuovo punto di riferimento per i modder e si propone, a quanto dicono i suoi creatori, come "ponte" tra giocatori e sviluppatori. All'interno del sito sarà possibile trovare contenuti extra per svariati giochi: mappe, unità, scenari e molto altro. Tutto questo è accessibile sia tramite un download manuale, sia tramite un apposito client che dovrebbe riconoscere i giochi installati e procedere all'aggiornamento automatico. Per tutti i modder, è molto interessante la sezione Workshop: Gameflood mette a disposizione una serie di strumenti per la formazione di team di sviluppo e ricerca di collaboratori, per la gestione dei bug, per la discussione (forum) e, in generale, per la gestione dei progetti. Detto così, sembra che non manchi nulla a questo sito per diventare un vero punto di riferimento "trasversale". In verità, è ancora assente una componente fondamentale: gli utenti. Gameflood, infatti, è nato da poco e non è molto frequentato. La vostra presenza è caldeggiata e incoraggiata, affinché questo promettente strumento possa decollare. Proprio nel tentativo di accrescere il bacino d'utenza, i creatori del sito hanno di recente indetto un concorso per premiare i migliori Mod e le migliori mappe, suddividendo i numerosi giochi in diverse categorie. Inutile dire che c'è stato un discreto afflusso di utenti, che si sono registrati per votare i loro Mod preferiti. Anche se il concorso si è concluso, tenete comunque gli occhi aperti, perché non sarà l'ultimo. Intanto, ecco la lista dei fortunati vincitori del primo premio (ben 3.000 dollari, circa 2.200 euro):

FPS Mod
Project Reality
Mod per *Battlefield 2*; autore **requiem**

FPS Maps
dod_dijon
Mappa per *Day of Defeat: Source*; autore **Furyo**

RTS Mods
Fall from Heaven II
Mod per *Civilization IV*; autore **Kael**

RTS Maps
Earth 18 civs
Mappa per *Civilization IV*; autore **Rhye**

RPG Mods
Tamriel Rebuilt
Mod per *The Elder Scrolls III: Morrowind*; autore **TR_Team**

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@sprea.it

Dal Sol Levante

GIOCHI DI RUOLO ONLINE IN STILE CONSOLE

In Giappone, i MMORPG sembrano orientarsi verso nuove vie.

INVIATO DAL GIAPPONE

Il nostro Jonti Davies è una fonte inesauribile di primizie dal Sol Levante. Continuate a seguirlo, se volete essere sempre al corrente sulle ultime tendenze videoludiche dell'Estremo Oriente.



LA fase di Beta a numero chiuso di *Bright Shadow*, a opera di Gamania, è iniziata in Giappone nell'ultima settimana di agosto.

Il gioco è un MMORPG le cui meccaniche puntano parecchio su carte e magia. Curiosamente, *Bright Shodow* segue un sentiero simile a quello tracciato dai vari *Legend of Zelda* di Nintendo, dal momento che conduce i giocatori attraverso dei labirintici dungeon resi ancora più coinvolgenti dalla presenza di mini-boss (e di boss non troppo piccoli), dando vita a una struttura in stile GdR da console.

Nel mondo di *Bright Shodow* non mancano certo i Personaggi Non Giocanti, anche in questo caso miscelando lo stile di un MMORPG strettamente legato all'azione tra eroi controllati da giocatori in carne e ossa con qualcosa di più "tradizionale": l'interazione con personaggi controllati dall'Intelligenza Artificiale.

A fronte di queste scelte in termini di meccaniche di gioco, tuttavia, il comparto grafico di *Bright Shodow* non è nulla di trascendentale. Gli ambienti caratterizzati da un ampio orizzonte visivo sono rovinati da texture abbastanza insignificanti e da effetti speciali che paiono di qualche anno orsono. Il sistema di abilità di *Bright Shodow*, al contrario, è più convincente e incoraggia i giocatori a sperimentare la misteriosa e imprevedibile alchimia tramite una schermata in cui i poteri magici ottenuti sono organizzabili in modo da "attivare" una skill che usi una combinazione di elementi diversi. Non ci sono notizie in merito a un eventuale debutto di *Bright Shodow* in Occidente, ma è chiaro che Gamania sta tentando di orientare i MMORPG in una direzione un po' diversa da quella presa dal genere, con *World of Worcroft* e *Ultimo Online* in testa. Se il potenziale di *Bright Shodow* vi ha incuriosito, la home page di Gamania si trova all'indirizzo: **www.gamania.co.jp**.

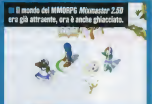


Labirinti e nemici "infestano" *Bright Shadow* di Gamania.



MMORPG SU GHIACCIO

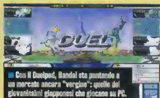
***Mixmaster* è stato, per qualche tempo, un piccolo fenomeno nel mercato dei giochi giapponesi per PC. Attualmente, bisogna segnalare il lancio di un'espansione ambientata in un mondo ghiacciato interamente inedito. Il gioco è un MMORPG isometrico, un favoloso universo di personaggi in 2D disegnati a mano che si muovono in un fondale poligonale. La caratteristica peculiare di *Mixmaster* è un sistema di battaglia (definito Mate Mix Battle system) in cui si combinano i poteri dei compagni (per la maggior parte graziosi animaletti) per dar vita ad attacchi di gruppo. Pensate a una specie di "Pokemon" in chiave MMORPG, in cui le creature che incontrate possono essere scagliate all'istante contro quelle di un altro giocatore in carne e ossa. *Mixmaster* è un giochino molto coinvolgente, la cui home page di si trova al link: www.mixmaster.jp.**



Il mondo del MMORPG *Mixmaster 2.5D* era già attraente, ora è anche ghiacciato.

Dimenticate l'iPod e salutate Duelpod

Niente paura, potrete rimanere fedeli al vostro lettore MP3. Sebbene condivida metà del proprio nome con il prodotto più famoso di Apple, il Duelpod è una periferica USB il cui impiego è legato ai giochi di Bandai con lo stesso appellativo. Al momento in cui scriviamo, il suo debutto in Giappone è fissato per settembre. Il Duelpod consente di scambiarsi mostri via infrarossi – verosimilmente durante l'intervallo scolastico, visto che il prodotto è orientato ai bambini – prima di essere collegato al proprio PC per duelli in rete. È interessante imbattersi in uno sviluppatore di giochi PC, in Giappone, che concepisca un prodotto rivolto agli utenti più giovani, ed è una nicchia che potrebbe riservare molte soddisfazioni.



Con il Duelpod, Bandai sta puntando a un mercato ancora "vergine": quello dei giovanissimi giapponesi che giocano su PC.

Mondi virtuali

IMPRESE DISTRIBUITE

Oggi, il vostro computer può contribuire a progetti di grande importanza per tutta l'umanità.



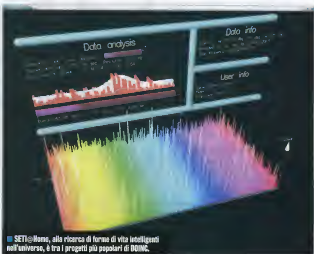
QUALCHE lettore ricorderà un progetto iniziato nel 1999 chiamato SETI@Home.

Basato su un'iniziativa dell'università statunitense di Berkeley, SETI@Home consentiva a tutti i possessori di un personal computer di contribuire alla ricerca di forme di vita intelligenti nello spazio. Come? Registrandosi al progetto e scaricando il software appropriato, il nostro PC riceveva attraverso la Rete "pacchetti" di dati contenenti esempi di emissioni radio di origine extraterrestre raccolte dal grande radiotelescopio di Arecibo, nel Nuovo Messico. I dati venivano analizzati dal PC (durante i periodi di inattività della macchina) alla ricerca di "schemi" nelle emissioni radio che avrebbero potuto suggerire un'origine artificiale delle stesse – ovvero, l'indizio che tali emissioni fossero create da menti intelligenti. I risultati venivano quindi ritrasmessi, sempre attraverso la Rete, al centro studi dell'università.

SETI@Home non ha (ancora) condotto alla scoperta degli E.T., ma ha isolato alcuni elementi di interesse che, in futuro, saranno esaminati con più attenzione. Fatto più importante, è stato il primo, grande esperimento di "elaborazione distribuita". Ovvero, invece di concentrare il lavoro in un unico supercomputer (che sarebbe costato moltissimo e avrebbe prodotto risultati in tempi relativamente lunghi), esso è stato suddiviso tra tutti i volontari: in due anni, SETI@Home registrò *due milioni di anni* di tempo di lavorazione.

Il successo di questa esperienza ha convinto molti ricercatori che potesse essere estesa allo studio di problemi più "terrestri", come la ricerca di una cura per l'AIDS o la predizione delle variazioni climatiche del nostro pianeta. Una nuova piattaforma, chiamata BOINC (Berkeley Open Infrastructure for Network Computing), è stata creata per gestire un numero indefinito di progetti di "elaborazione distribuita". La procedura è molto semplice: basta scaricare il software dal sito **http://boinc.berkeley.edu/**, registrarsi e selezionare a quali progetti partecipare. Dal pannello di controllo di BOINC possiamo decidere quando dedicare i cicli-macchina del nostro processore ai calcoli sui progetti scelti (SETI@Home è oggi integrato in BOINC); l'opzione più comune è quella di farlo quando il PC è acceso, ma inattivo, e quasi tutti i progetti di BOINC sono accompagnati da gradevoli salvaschermi che, oltre a ricordare molto certi monitor di "Star Trek", mostrano su cosa il nostro computer sta lavorando e i progressi ottenuti.

Infine, gli appassionati delle statistiche possono accedere dal sito principale a pagine Web che mostrano gli utenti più attivi, i progetti più popolari e così via – in una sorta di competizione positiva e informale. Anche Wikipedia appoggia l'iniziativa dell'Università di Berkley, con pagine (anche in italiano) che spiegano in dettaglio i diversi progetti e su quali compiti il vostro PC è impegnato. GIOCHI COMPUTER



SETI@Home, alla ricerca di forme di vita intelligenti nell'universo, è tra i progetti più popolari di BOINC.

INSTALLAZIONE E REQUISITI

Per partecipare a uno più dei progetti di BOINC, andate al sito **http://boinc.berkeley.edu** e scaricate il software-base di 5,2 MB. I requisiti di sistema sono Windows 98 o superiore, un processore a 233 MHz (500 MHz o superiore raccomandato) 60 MB RAM e 20 MB di spazio libero su disco. Le istruzioni su come installarlo e iscriversi a un progetto sono sul sito, in lingua inglese, ma potete fare riferimento anche alla pagina di Wikipedia in italiano su BOINC a. **http://it.wikipedia.org/wiki/Berkeley_Open_Infrastructure_for_Network_Computing**.

A cosa posso contribuire?



La lista completa dei progetti attualmente attivi su BOINC si trova sia sul sito ufficiale, sia su Wikipedia. Oltre a SETI@Home segnaliamo: climateprediction.net, il tentativo di ridurre i margini d'errore nei modelli matematici che cercano di prevedere le variazioni climatiche; Rosetta@home, in cui il PC viene utilizzato per apprendere informazioni importanti sulle proteine, con lo scopo di combattere malattie quali malaria, cancro, HIV e morbo di Alzheimer; Einstein@home, che analizza i dati provenienti da osservatori astronomici statunitensi e tedeschi alla ricerca di segnali che evidenzino la presenza di buchi neri, pulsar e altri fenomeni spaziali. Diversi altri progetti sono attualmente in fase "beta" e verranno attivati tra poco tempo.



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona , invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

esplora e GIOCA

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mnsn, facdnmo il possibila pnr allegare nlln nostra rivista CD n DVD funzionanti.
Se capitassa nelle vostre mani una copin di GMC con i CD o DVD dannaggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potata mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it.
Provvadaramo nlln sostituzione dni CD difettosi nntro i tre masi successivi al mese di copertina.
Prima di contattarci, però, sinceratevi di avnr letto attnntamnnte ln guidn presnnti nelln rivista a di nvnr correttamante installnto eventuali pntch presenti sul CD/DVD.
Una daiie maggiori cause di problemi, inoltre, è ln mnncata installnzionn di drivnr nggiornati.
Suggariamo a tutti i lettori chn riscontrino anomnlin di instaiiare i drivnr più nggiornati per ogni nlnmento dnl proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati n GMC.
Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

FPS

BIOSHOCK

Un abisso terrificante, in cui ogni videogiocatore vorrebbe tuffarsi.

SE siete dei videogiocatori di vecchia data, la presenza della parolina "shock" in un titolo non può che rievocare tanti ricordi felici a base di mouse e tastiera.

Ci riferiamo alla breve serie di *System Shock*, composta da due indimenticabili episodi, della quale *Bioshock* si propone come successore spirituale. Insomma, *Bioshock* è uno dei giochi dell'anno e provarne almeno il demo è a dir poco un dovere.

Dunque bando alle ciance e avviate senza indugi il programma d'installazione. Il procedimento è identico a quello di un qualunque demo, ma potrebbe richiedere un piccolo accorgimento. Infatti, nel caso riscontraste problemi nella visualizzazione del gioco, vi consigliamo di accedere alla cartella di *Bioshock* sul DVD allegato a GMC e di aggiornare i driver del PC con quelli all'interno dell'apposita cartella.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Il demo vi guiderà nella prima parte del gioco, dalla sua spettacolare introduzione fino alle principali indicazioni sul sistema di controllo e sull'uso dei diversi Plasmidi. Pur non entrando nel vivo della trama, avrete modo di sperimentare sulla vostra pelle qualche combattimento, scoprendo come "hackare" i sistemi di difesa inducendoli a combattere al vostro fianco e come sfruttare la fisica a vostro favore. Per esempio, provate a dar fuoco a un nemico: questi cercherà di tuffarsi in uno specchio d'acqua, che voi prontamente elettrificherete cambiando Plasmide. La prospettiva vi alletta? Addentratevi senza timore nelle profondità di Rapture, e preparatevi a godere di uno dei giochi più impressionanti e affascinanti degli ultimi anni.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – Movimento
MAIUSC – Seleziona armi e plasmidi
R – Ricarica
C – Accovacciati
SPAZIO – Salta
1-8 – Equipaggia armi

Casa: **2K Games**
[illegible] **CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, Schedn Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**


Per godere al meglio dell'ottima grafica di *Bioshock*, avrete bisogno di un PC abbastanza potente.



NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **BioShock Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

RTS

WORLD IN CONFLICT

Una battaglia virtuale per un bombardamento di divertimento reale.

LA guerra simulata su PC non tramonta mai, ma a volte qualche titolo riesce comunque a stupire per il suo approccio originale a un genere tanto inflazionato.

È il caso di *World in Conflict*, del quale potete provare il corposo demo. Per installare il gioco, dovrete accettare i termini dell'accordo di licenza scorrendo con la barra laterale il testo della licenza e poi cliccando su **Avanti**. Per usufruire della procedura automatica più semplice, optate per l'opzione **Installazione facile**. Qualora la risoluzione del vostro monitor dovesse crearvi dei problemi (il demo non viene visualizzato, ma il sonoro appare regolare), modificate l'impostazione grafica predefinita del gioco. Per farlo, una volta avviato il demo, mentre vi trovate nella condizione di "schermo nero" cliccate ALT+Invio, in modo da visualizzare il demo in modalità finestra e non a schermo intero, e accedete al menu opzioni, dove potrete selezionare le impostazioni più adatte. Cliccate nuovamente ALT+Invio per tornare alla visualizzazione a schermo intero.

Il demo vi metterà a disposizione un rispettabile ventaglio di possibilità. Inizierete a farvi le ossa con il tutorial, scoprendo i comandi di base, per poi tuffarvi a capofitto in un piccolo assaggio della campagna principale. Poi, se vi sentirete pronti, potrete darvi alla guerra online provando le modalità multiplayer disponibili. Per farlo, però, dovrete per prima cosa creare un account: cliccate sul pulsante corrispondente dall'interfaccia del gioco e inserite i vostri dati. Poi, quando vi verrà chiesto di accettare i termini del contratto, scorrete la barra laterale fino alla fine e cliccate sul pulsante così attivato per proseguire. Non dimenticate, che la recensione di *World in Conflict* vi attende a pagina 88.

COMANDI PRINCIPALI
Il gioco può essere interamente controllato con il mouse, che è supportato dalla tastiera per quanto riguarda alcuni tasti di scelta rapida.

Casa: **Massive Entertainment**
Requisiti: **CPU 2.5 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce **Installazione applicazioni** scorrete l'elenco fino a trovare **Versione demo di World in Conflict**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione. Accettate la rimozione di tutti i file, compresi profili e salvataggi


Lo scenario da terza guerra mondiale in cui ha luogo *World in Conflict* è opera dello scrittore Larry Bond.

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensive dei requisiti minimi di sistema. Grazie al testo "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Una collezione di sei shareware particolarmente variegate, che accontenterà le esigenze di tutti. Gli appassionati di puzzle-game avranno filo da torcere con *Plumeboom*, mentre chi preferisce un po' d'azione in più potrà contare su *Chromodrome*. Se avete nostalgia del classico gioco con le biglie, *Mythic Marbles* farà proprio al caso vostro, ma se impazzite per i casinò, *Pirates Plunder* è la scelta migliore.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD, che sul DVD allegati alla rivista. Questo mese, troverete anche il client Internet di Tiscali per navigare in Rete.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, del momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul CD demo o sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del CD o DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



Questo mese, lo spazio dedicato a Mod e Add On è più ridotto rispetto al solito, ma si è ritagliato un angolo di tutto rispetto, proponendo la ri-traduzione completa dell'immortale *Oblivion* e una raccolta di tool per il modding dedicati a *Dark Crusade*. Come sempre, non manca il materiale aggiuntivo (questo mese, le copertine in formato CD e DVD) per *Call of Juarez*, il gioco allegato a GMC.



Un video dedicato all'allettante sparatutto strategico *Operation Flashpoint 2*, di cui trovate un'interessante anteprima a pagina 50 di questo numero di GMC. A seguire, i filmati di *PES 08* e *Sacred 2 Fallen Angel*. In attesa del ritorno dei video dedicati ai gol di PES, che in questo periodo si stanno prendendo qualche mese di pausa, l'indirizzo cui inviare le vostre prodezze è: raffaellorusconi@sprea.it.

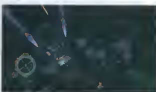


FPS

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Un salto nel vuoto, prima della battaglia più cruenta della Storia.

L'ultimo capitolo di *Medal of Honor*, la storica serie che lanciò la moda degli sparatutto ambientati nella Seconda Guerra Mondiale, ha un approccio particolare alle missioni.



Infatti, farete parte di una divisione di paracadutisti e inizierete ogni livello a bordo di un aereo, pronti ad arrivare dall'alto sul campo di battaglia. Questa particolarità, oltre a essere molto coinvolgente, vi permette anche di scegliere la tattica che preferite per affrontare l'incarico che vi è stato assegnato. Come? Muovendovi mentre siete in volo e scegliendo in quale zona atterrare. La procedura d'installazione del demo è davvero molto semplice: al termine del processo, fate doppio clic sull'icona creata sul desktop e preparatevi all'azione. Chi ha Windows Vista dovrà copiare sul proprio disco fisso il file MOH_ Airbomedemo.exe e lanciare dal desktop l'installazione (pazientate un po', se non dovesse partire subito). Il demo vi permetterà di cimentarvi in una missione della campagna in singolo, strutturata esattamente come quelle del resto del gioco. Per prima cosa, dovrete ascoltare attentamente il briefing, durante il quale vi verranno svelate le particolarità del campo di battaglia. Alla luce di queste informazioni, dovrete tuffarvi dall'aereo, cercando di atterrare nella posizione che riterrete più opportuna. Poi, si rientra nei canoni degli sparatutto classici, visto che dovrete eliminare tutti i nemici che si frapporranno tra voi e il vostro obiettivo. I maniaci della personalizzazione, possono riconfigurare il sistema di controllo dal menu principale. La prova completa di *Medol of Honor: Airborne* è pubblicata a pagina 100 di questo numero.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – Movimento
MOUSE – Visuale
MAIUSC – Corri
E – Azione
SPAZIO – Salto

Casa Electronic Arts
Requisiti CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Medal of Honor Airborne Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.



Paracadutarsi nel bel mezzo di una battaglia strada per strada sarà il vostro pane quotidiano, in *Airborne*.

Simulazione di calcio

FIFA 08

In anticipo rispetto al calendario, ecco il 2008 calcistico di EA.

NEL CD 1

COSA c'è di meglio di una bella partita amichevole per salutare in grande stile la riapertura della stagione calcistica e l'arrivo delle nuove simulazioni sportive firmate EA?



In questo assaggio di *FIFA 08*, avrete modo di dare vita al primo tempo di una spettacolare partita di calcio. Le squadre fra cui scegliere sono sette: C.Barcellona, Bayern Monaco, Milano A.C., Manchester Utd, Olimpique Marsiglia, New York Red Bulls, Club America. Lo stadio che ospiterà l'evento (della durata "reale" di circa quattro minuti) sarà l'Allianz Arena di Monaco. Le rose sono tutte aggiornate al 16 luglio di quest'anno.
Per installare il demo, prima dovrete scompattare il file in una cartella dell'hard disk, cliccando **Browse** e selezionando la directory desiderata. Una volta avviata l'installazione, cliccando il file **setup.exe**, selezionate la lingua italiana e seguite la procedura accettando i termini del contratto di licenza.

COMANDI PRINCIPALI
S – Passaggio
W – Palla filtrante
A – Cross/Passaggio lungo/Scivolata
D – Tiro/Rinvio
E – Scatto
Z – Annulla/Finta
Q – Corsa/Cambio giocatore

Casa EA
Requisiti CPU 1,3 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **FIFA 08 Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

FPS tattico multiplayer

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Strogg e terrestri di nuovo nell'arena!

PRIMA di cimentarvi con *Enemy Territory: Quake Wars*, nel caso possediate una scheda 3D ATI, vi consigliamo di installare i driver per la vostra scheda grafica presenti all'interno della cartella contenente il demo, nel DVD.

Dovrete scegliere, inoltre, se installare o meno Punkbuster: la procedura non è obbligatoria per il corretto funzionamento del demo, ma la mancata installazione del programma vi limiterà l'accesso ad alcuni server di gioco. Adesso, finalmente, potrete iniziare a perlustrare la mappa Valley, la porzione di gioco offerta da questa versione dimostrativa. La mappa prevede la presenza di tutti i veicoli del gioco completo, propone una discreta serie di obiettivi ed è il modo adatto per prendere confidenza con il sistema di combattimento di questo FPS e comprenderne le meccaniche.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – Movimento
MAIUSC – Corri
C – Accovacciati
SPAZIO – Salto

Casa Activision
Requisiti CPU 2,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

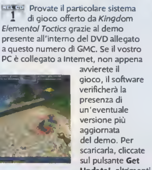
NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\ id Software\Enemy Territory – QUAKE Wars(TM) Demo\Uninstall Enemy Territory – QUAKE Wars(TM) Demo** e seguite la procedura automatica, accettando la rimozione di tutti i componenti.

Gli altri demo

KINGDOM ELEMENTAL TACTICS

Genere: Azione
Casa: Chronic Logic LLC
Requisiti: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/ME/2000/XP

NEL CD 1 Provate il particolare sistema di gioco offerto da *Kingdom Elemental Tactics* grazie al demo presente all'interno del DVD allegato a questo numero di GMC. Se il vostro PC è collegato a Internet, non appena avvierete il gioco, il software verificherà la presenza di un'eventuale versione più aggiornata del demo. Per scaricarla, cliccate sul pulsante **Get Update!**, altrimenti cliccate **Cancel** e continuate a utilizzare la versione del demo proposta nel DVD. Questa versione dimostrativa del gioco mette a disposizione solo il primo dei tre livelli di difficoltà presenti in *Kingdom Elemental Tactics*, il tutorial e la modalità campagna.



DEPTHS OF PERIL

Genere: RTS/Azione
Casa: Soldak Entertainment
Requisiti: CPU 1.4 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP/Vista

NEL CD 1 Versione di prova per il gioco di ruolo di Soldak Entertainment, *Depths of Peril*, che vi vedrà vestire i panni del paladino della cittadina di Jorvik, invasa da orribili creature. La vostra missione non consisterà solo nel liberare Jorvik, ma vi impegnerà nel diventare il leader della fazione più potente, combattendo contro i vostri rivali e svolgendo numerose missioni. Una volta iniziata una nuova partita, avrete modo di scegliere quale personaggio interpretare, dei quattro disponibili nel gioco completo: guerriero, mago, furfante o sacerdote. Inoltre, sceglierete fra uno dei tre livelli di difficoltà proposti. Il demo si interrompe quando il protagonista raggiunge il settimo livello di esperienza. L'installazione del demo non prevede alcun accorgimento particolare, pertanto dovrete semplicemente accettare il contratto di licenza e avviare la procedura automatica.

Add On



TRADUZIONE ITALIANA DI OBLIVION

La traduzione italiana di *Oblivion* a cura dei ragazzi di Forge of Tales, che propone una versione totalmente rinnovata (non semplicemente corretta) dell'edizione italiana ufficiale del gioco, costellata di numerosi errori.

DARK CRUSADE MOD TOOL V1.2

Una raccolta dei seguenti tool di modding per l'espansione di *Down of War:* 3DS MAX 6/7 Exporter, Attribute Editor, Audio Editor, Chunky File Viewer, FX Tool, Mission Editor, Mod Packager, Object Editor. Il Mod è compatibile solo con Windows XP e richiede la versione 1.20 (o superiore) del gioco.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER CALL OF JUAREZ

NEL CD 1 Le copertine in formato CD e DVD di *Call of Juarez*, il fantastico sparatutto western allegato a questo numero di GMC.

Driver

AMD/ATI CATALYST – NVIDIA FORCEWARE

Le versioni più aggiornate dei driver per schede video ATI e NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3D Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 1 Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool V0.[illegible]
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.[illegible]
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.[illegible]
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.[illegible]
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView V3.[illegible]
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.[illegible]
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer [illegible]
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.0 RC [illegible]
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

SpeedFan [illegible]
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
NEL CD 1 Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_250107.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V[illegible]
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Utility per Overclock
indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune** (solo sul DVD), **Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**.
Per scoprire come utilizzarli, leggete lo speciale a pagina 82.

WinZip [illegible]
NEL CD 1 il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

WinRAR [illegible]
NEL CD 1 Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Patch

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 V1.04

Due patch da installare consecutivamente per aggiornare *GRAW 2* dalla versione 1.02 alla 1.04. La prima patch risolve alcuni bug, abilita tutte le funzioni dell'editor di mappe, e aggiunge utili tool per il modding. La seconda, invece, aggiorna i tutorial e si occupa di eliminare alcuni problemi relativi al gioco online.

STARCRAFT V1.51.1

Patch per l'intramontabile RTS di Blizzard, che aumenta la stabilità dei replay, elimina un bug dei download e corregge altri problemi.

STARCRAFT: RROOD WAR V1.51.1

File di aggiornamento anche per l'espansione di *StarCraft*. La patch presenta le medesime caratteristiche sopraccitate a proposito della versione per il gioco originale.

S.T.A.L.K.E.R. V1.0004

Finalmente, una soluzione ai vari problemi di crash riscontrati in modalità multiplayer. Il file provvede anche a fornire un'ottimizzazione sul piano grafico.

SUPREME COMMAHOER V3260

Grazie a questa patch, vedrete risolti alcuni bug e avrete a disposizione tre nuove unità: UEF T2 Bomber, Aeon Guided Missile e Cybran T2 Bomber.


SUPREME COMMANDER


S.T.A.L.K.E.R.


GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Shareware

CUBONADROME 2

NEL CD 1 Guidate con il mouse una sfera che rotola a velocità variabile lungo un percorso pieno di pericoli. Cliccando con il pulsante sinistro del mouse, sparerete in modo da eliminare alcuni ostacoli, ma attenti a non cadere giù dalla pista! Per sbloccare il gioco vero e proprio, dovrete prima affrontare il tutorial.



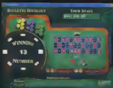
MYTHIC MARBLES

NEL CD 1 Il gioco delle biglie rivisto in chiave classicheggiante e magica. Spingete le sfere fuori dal campo di gioco usando quelle che avete a disposizione in numero limitato. Calcolate bene la traiettoria e la presenza di eventuali ostacoli, per non sprecare biglie preziose, e dosate la forza del tiro dall'apposita barra.



PIRATES PLUNDER

I pirati sono dei veri esperti, quando si tratta di spendere denaro in giochi d'azzardo. Con *Pirates Plunder* proverete l'ebbrezza di giocare alla roulette, alle slot machine, e ad altre scommesse. Il gioco ha la durata massima di sessanta minuti, più che sufficienti per tentare di guadagnare una piccola fortuna.



PLUMEBOOM: THE FIRST CHAPTER

Chi l'ha detto che i pavoni sono bravi sono a fare la ruota e a... pavoneggiarsi? Plumeboom ce la metterà tutta per combattere un malvagio stregone che minaccia la terra dei pennuti. *Plumeboom: The First Chapter* è un classico puzzle game: lanciate le bottiglie colorate per formare gruppi di tre o più, per farle sparire.



SAFARI ISLAND DELUXE

Un appassionante safari in cerca di animali selvatici, da giocare con delle tessere da accoppiare in base alle immagini formate dall'unione delle due metà. Lo scopo è liberare tutto il tavolo di gioco dalle tessere. Se sarete particolarmente in gamba e veloci, riuscirete persino a guadagnarvi la medaglia d'oro.



FEYRUNA FAIRY FOREST

Riportate la pace e la luce nel regno delle fate, raccogliendo quante più lucciole possibile ed evitando le malefiche creature dell'oscurità. Muovete la fatina con il mouse cercando di prendere le lucciole e guadagnare bonus, ma fate in fretta: i mostri tenteranno di mangiarle e vi attaccheranno senza pietà.

Video

Operation Flashpoint 2, Sacred 2 Fallen Angel, PES 08

guida al
GIOCO COMPLETO



Duelli e sparatorie nei saloon in fiamme vi danno un caloroso benvenuto nel vecchio West!

CALL OF JUAREZ

Come giocare

Per giocare a *Call of Juarez* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di Call of Juarez**. Una volta fatto, non resta che avviare il programma cliccando sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > DeepSilver > Call of Juarez > Gioca a Call of Juarez**. A chi ha sul proprio PC il sistema operativo Windows Vista, ricordiamo che per giocare è necessario disporre dei privilegi di amministratore.

Il manuale

Troverete il manuale in italiano di *Call of Juarez* seguendo il percorso **Start > Programmi > DeepSilver > Call of Juarez > Manuale.** Si tratta di un file PDF che potrà essere letto con il programma Acrobat Reader, presente tra le Utility all'interno del CD 1 o del DVD del demo.

In italiano

Call of Juarez è interamente in italiano, manuale, testi schermo e parlato compresi. Il doppiaggio è davvero ben realizzato.

SU PC, gli FPS abbondano, ma le fantastiche atmosfere western in stile Sergio Leone o John Ford non hanno ispirato spesso gli sviluppatori. *Call of Juarez* è tra le rare perle che consentono di avventurarsi, sei colpi alla mano, nella leggendaria e selvaggio West.

Nell'eccezionale sparatutto di Techland ci si troverà coinvolti in una vicenda fatta di banditi, duelli all'ultimo sangue, saloon in fiamme e cavalcate verso il tramonto. Come capita in certe pellicole western d'autore, il cuore della vicenda non è rappresentato da una carneficina in nome della giustizia, né tanto meno della ricerca di dollari facili, bensì da un lungo inseguimento tra due personaggi (entrambi controllati dal giocatore) sullo sfondo della frontiera americana. Da una parte c'è il reverendo Ray McCall, un ex-pistolero dal passato burrascoso che ha deciso di prendere i voti e servire il Signore. Dall'altra, invece, c'è Billy Candle, un cowboy che viene accusato ingiustamente di un efferato omicidio. Nei panni di quest'ultimo, bisognerà affrontare una serie di missioni stealth, impreziosite qua e là da stimolanti enigmi, mentre quando si impugneranno le sputafuoco del reverendo, il gioco mostrerà in pieno la sua natura di sparatutto adrenalinico. Il risultato è un riuscito mix tra azione a suon di piombo rovente (Ray) e attenta esplorazione del territorio (Billy), che rende *Call of Juarez* incredibilmente vario e appassionante.

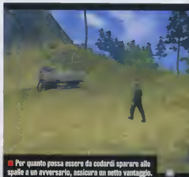
Concorrono a questo mirabile risultato anche un motore grafico capace di regalare stupendi paesaggi e la buona I.A. dei nemici, che offre una sfida impegnativa per le proprie capacità di pistolero. Come se non bastasse, oltre all'avvincente campagna single player, della durata complessiva di circa 20 ore, sono anche disponibili numerose modalità online, grazie a cui confrontarsi con altri cowboy in carne e ossa, in divertenti sfide multiplayer.







Bisognerà affrontare anche missioni a tempo.


Per quanto possa essere da codardi sparare alle spalle a un avversario, assicura un netto vantaggio.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Call of Juarez* è costituito da un processore a 2,2 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 128 MB con supporto Pixel Shader 2.0 (GeForce 6600 – Radeon 9800 e superiori), una scheda audio compatibile DirectX 9.0, un lettore DVD-ROM, 2 GB liberi su disco fisso e una connessione Internet a 56k per le partite in multiplayer. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 3 GHz, 2 GB RAM, una scheda 3D 512 MB e una connessione Internet a Banda Larga per le partite in multiplayer. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista.





Installazione di Call of Juarez

Per installare *Call of Juarez* dovrete innanzitutto inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **CoJLauncher.exe** o direttamente su **setup.exe** (in quest'ultimo caso, non dovrete spuntare l'opzione **Installa**) e, una volta aperta la finestra, cliccate su **Installa** per avviare il processo. Aspettate alcuni secondi affinché appaia la prima schermata, quindi selezionate l'opzione **Avanti**, cliccate su **Sì** per accettare le condizioni della licenza. Selezionate **Avanti** e, a questo punto, decidete in quale cartella installare il gioco. Quella predefinita è **C:\Programmi\DeepSilver\Techland\Call of Juarez,** ma potrete modificarla cliccando su **Sfoglia**. Premete per due volte sul pulsante **Avanti**, così da dare il via al processo di copia dei file. Aspettate qualche minuto affinché l'installazione venga completata e, a questo punto, una volta deciso se creare un collegamento sul desktop e se leggere il file Readme, non rimane altro che cliccare su **Fine**.

Utilizzando due pistole contemporaneamente, si raddoppia la propria efficacia.



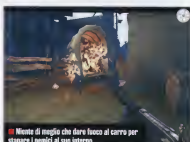
I nemici sfruttano i ripari offerti dall'ambiente.

Disinstallazione di Call of Juarez

Per rimuovere *Call of Juarez* dal vostro PC esistono due possibilità: seguire il percorso **Start > Programmi > DeepSilver > Rimuovi Call of Juarez** oppure inserire il DVD di gioco e, una volta aperta la finestra di dialogo, cliccare su **Disinstalla**. A questo punto, fate clic su **OK** per avviare il processo. Scegliete se conservare i vostri salvataggi e, infine, premete il pulsante **Fine**.



A volte, capiterà di dover affrontare lotte a mani nude.



Niente di meglio che dare fuoco al carro per stanare i nemici al suo interno.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Call of Juarez* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Consigli generali

Sfruttate i quicksave: Il sistema di salvataggio di *Call of Juarez* è davvero ben strutturato visto che, oltre ai checkpoint automatici, è anche possibile contare su un numero infinito di salvataggi veloci (o quicksave). Per tale ragione, non bisogna essere troppo restii a usarli.
Calma e sangue freddo: In *Call of Juarez*, non è bene avanzare, pistole alla mano, sparando a tutto quello che si muove. I nemici, infatti, sono molto numerosi e bastano pochi colpi ben piazzati per mandare all'altro mondo il vostro alter ego digitale. Per questa ragione, occorre affrontare ogni livello in modo ragionato, studiando la posizione dei nemici e sfruttando i numerosi ripari offerti dagli oggetti in campo.
Cambiate l'arma con frequenza: Spesso, si inizia una missione con poche armi e proiettili. Fortunatamente, però, è possibile raccogliere l'equipaggiamento dei nemici uccisi. Farlo è fondamentale per il combattimento. Tutte le armi tendono a rovinarsi, mano a mano che le si utilizza, perciò è importante cercare di cambiare il più frequentemente possibile il proprio armamentario.
Utili oggetti: Sparsi per i livelli, si trovano numerosi oggetti utili, dalle fiaschette in grado di ristabilire parte dell'energia vitale, alle munizioni dei fucili o delle pistole. Una menzione a parte meritano le lampade a olio, che possono essere sfruttate per dare fuoco a edifici o oggetti, così da stanare i nemici. Di conseguenza, è molto utile esplorare con cura l'ambiente che vi circonda.

La collera del reverendo

Quando si impugneranno i revolver del reverendo Ray McCall, sarà possibile sfruttare una particolare modalità per rallentare il tempo chiamata "Concentrazione". Per attivarla, basterà riporre entrambe le pistole nelle fondine e premere il pulsante sinistro e destro del mouse. Compariranno, così, due mirini che tenderanno a convergere verso il centro dello schermo. Dovrete sparare quando i mirini si posizioneranno sugli avversari e, per farlo, potrete muovere la visuale e il personaggio. Attenzione, però, il vantaggio offerto da questa sorta di bullet time sarà di breve durata e ci vorrà un po' prima di sfruttarlo nuovamente.



Giocare a Call of Juarez

Una volta avviato *Call of Juarez*, si avranno a disposizione due possibilità: impegnarsi nella lunga e avvincente campagna single player, oppure sfidare altri intelletti umani in divertenti sfide multiplayer.

Nuova partita/carica partita
La campagna principale è costituita da una lunga serie di missioni in cui si vestiranno i panni di due personaggi molto differenti: il reverendo Ray McCall e Billy Candle. Mentre il primo fa affidamento sulla sua forza fisica e sull'ottima mira per tirarsi fuori dai guai, il secondo preferisce optare per un approccio meno diretto, cercando di evitare il più possibile gli scontri faccia a faccia con i nemici. Per questa ragione, *Call of Juarez* è caratterizzato da un riuscito mix tra le caratteristiche tipiche degli sparatutto in prima persona e dei giochi stealth.

Multigiocatore
Optando per le sfide online, invece, è possibile confrontarsi con altri pistoleri in carne e ossa in divertenti battaglie via Internet o LAN. Esistono diverse modalità di gioco. In **Schermaglia**, si affrontano due squadre e vince quella che elimina tutti i componenti del team avversario. In **Rapina**, l'obiettivo dei fuorilegge è rubare l'oro e trasferirlo in una delle zone di fuga entro il tempo prestabilito. Gli uomini di legge, invece, devono difendere l'oro per tutta la durata della partita. In **Corsa all'oro** vince il giocatore che riesce a raccogliere il maggior quantitativo di metallo prezioso presente nella mappa.
In **Deathmatch**, infine, trionfa chi riesce a eliminare il maggior numero di avversari.

Come si muove un cowboy

Di seguito, riportiamo i semplici comandi da tastiera di *Call of Juarez*, che potrete configurare a piacimento premendo il tasto **Opzioni > Sistema di controllo** nel menu principale.

Mouse
Tasto sinistro – fuoco
Tasto destro – mirare/arma secondaria
Movimento – sposta mirino

Single player
W – avanti
S – indietro
A – sinistra
D – destra
Q – abbassati a sinistra
E – abbassati a destra
Spazio – saltare
Bloc Maiusc – cammina/corri
Ctrl Sx – abbassarsi/chinarsi
R – ricaricare
F – utilizza
Z – aumenta la velocità dei colpi e della ricarica
O – obiettivi
X – osserva
L – mostra registro
1 – seleziona la pistola per la mano sinistra
2 – seleziona la pistola per la mano destra
3 – seleziona il fucile o lo shotgun
4 – seleziona la dinamite
5 – seleziona l'arco
6 – seleziona la Bibbia
0 – combattimento a mani nude
F5 – salvataggio rapido
F8 – caricamento rapido

Multiplayer
TAB – visualizza punteggi
Y – comunicare a tutti
U – comunicare alla squadra
T – cambiare squadra

L'interfaccia del west

L'interfaccia di gioco di *Call of Juarez* è ben fatta e permette di tenere sempre sott'occhio tutte le informazioni utili:



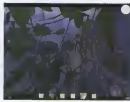
1 Bussola: Oltre a consentire di orientarsi, mostra anche la posizione del proprio obiettivo.
2 Icona del giocatore: Secondo le necessità, è possibile cambiare la postura del proprio personaggio (in piedi o accovacciato). Quest'icona mostra la posizione corrente.
3 Energia vitale: Indica la salute del vostro eroe. Quando arriva a 0 siete morti.
4 Armi: Il vostro personaggio può portare con sé solo un certo numero di armi, che vengono organizzate per categorie: pistole, fucili, archi e frusta.
5 Munizioni: Mostra tutte le munizioni di cui disponete.

Quando le colt non bastano

Mano a mano che procederete in *Call of Juarez*, affronterete situazioni sempre più impegnative. Per uscirne vivi, oltre a possedere un'ottima mira, occorrerà anche sfruttare a proprio vantaggio gli oggetti e le armi che si trovano sparsi per i livelli.

Pistole: come ogni pistolero che si rispetti, anche voi potrete maneggiare due sputafuoco contemporaneamente, una affidata al tasto sinistro del mouse e l'altra a quello destro.
Fucili: perfette per i tiri alla lunga distanza, queste armi devono essere impugnate a due mani.
Shotgun: potenza brutale o precisione millimetrica? Lo shotgun è un fiero sostenitore della prima scuola di pensiero, offrendo un volume di fuoco devastante, molto efficace da breve distanza ma assolutamente inadatto per i colpi da cecchino.
Bibbia: il reverendo Ray McCall può tenere in mano la Bibbia e confondere i propri avversari citando qualche passo del libro sacro.
Dinamite: quando anche il fucile più potente sembra inefficace, è il momento di risolvere la questione con un candelotto di dinamite. Attenzione a dove lo posizionate, però. L'esplosione provoca danni ingenti a tutto quello che si trova nelle vicinanze.
Arco: efficace e silenzioso per distanze non troppo lunghe, l'arco consente di mirare con maggior precisione anche grazie al rallentamento del tempo che accompagna l'incoccare della prima freccia.
Frusta: la frusta, in perfetto stile Indiana Jones, può essere utilizzata sia come arma, sia per aggrapparsi a determinati elementi dello scenario, come per esempio i rami degli alberi.
Lampada a olio: si tratta di un oggetto molto utile. Oltre alla sua funzione d'illuminazione, può essere sfruttata per appiccare il fuoco agli edifici e agli oggetti. Sparando a una lanterna accesa, da essa fuoriuscirà il petrolio che inizierà subito a bruciare. Se, invece, si distruggeranno quelle spente, il petrolio brucerà solo quando gli si sparerà contro o se entrerà in contatto con delle fiamme vive. Attenzione a giocare con il fuoco, però... c'è sempre il rischio di "rimanerci secchi".
Altri oggetti: sparsi per i livelli, si trovano numerosi oggetti che possono essere impiegati come armi improprie, quali per esempio le sedie, oppure usati come scale. Impilando una serie di casse, sarà possibile raggiungere luoghi anche molto elevati.

Il cowboy silenzioso



Al contrario del reverendo McCall, il personaggio di Billy Candle preferisce muoversi per le distese della frontiera americana cercando di passare inosservato. Quando vestirete i suoi panni, oltre a sfruttare adeguatamente tutti i ripari offerti dai livelli (come i cespugli o gli alberi), dovrete anche rimanere sempre accucciati per non fare rumore. Ma non finisce qui. A volte, infatti, bisognerà fare i conti con le condizioni meteorologiche, visto che il bagliore di un fulmine potrà rilevare la vostra presenza, mentre un tuono coprirà lo schiocco della vostra frusta.

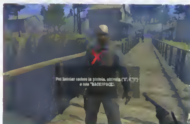
L'editor

Call of Juarez mette a disposizione un editor grazie al quale creare una mappa personalizzata, modificando il terreno, aggiungendo alberi e arbusti e, addirittura, piazzando strategicamente i nemici da sconfiggere. Per avviare il programma basta seguire il percorso **Start > Programmi > DeepSilver > Call of Juarez > ChromeEd.** Attenzione, però, l'editor è in lingua inglese e necessita di una certa esperienza per essere usato al meglio. Per questa ragione, prima di avviarlo consultate il manuale che troverete seguendo il percorso **C:\Programmi\DeepSilver\Techland\Call of Juarez\ChromeEd Help\ChromeEd Manual.pdf** (se avete installato il gioco nella directory predefinita). Si tratta di un file in PDF e in lingua inglese.

I duelli

Una strada polverosa, caldo torrido e due pistoleri separati da pochi passi. Attimi in cui la tensione sale alle stelle e poi... Bang! Quante volte avete assistito a una scena del genere sul grande o sul piccolo schermo? Come ragionevole aspettarsi da un videogioco ambientato nel selvaggio west, anche in *Call of Juarez*, dovrete battervi in duelli all'ultimo sangue. Si tratta di sfide basate essenzialmente sulla prontezza di riflessi. Quando si affronta un duello, infatti, bisogna attendere il termine del conto alla rovescia. A quel punto, occorre muovere velocemente il mouse verso il basso per portare la mano alla pistola e poi verso l'alto per estrarla e fare fuoco sul malcapitato avversario. Durante lo scontro, approfittando del rallentamento del tempo, è possibile piegarsi a destra e a sinistra per evitare i proiettili del nemico.





Giocare in multiplayer

La longevità di *Call of Juarez*, assicurata da una campagna lunga e impegnativa, può essere ulteriormente aumentata grazie alle sfide via Internet o LAN. Per farlo, occorre selezionare **Multigiocatore** e, a questo punto, si potrà scegliere se ospitare un server o mostrare l'elenco delle battaglie disponibili.
In quest'ultimo caso, una volta scelto se giocare tramite Internet o LAN, basterà premere il pulsante **Aggiorna** per aggiornare l'elenco dei server. Non appena trovato ciò che fa per voi, non rimarrà che partecipare allo scontro per dimostrare la vostra bravura. Se, invece, preferite creare una battaglia per conto vostro, l'unica cosa da fare è cliccare su **Crea partita in rete locale** o su **Crea partita su Internet** e, una volta scelta la mappa dello scontro e impostati alcuni parametri, come per esempio il numero massimo di giocatori ammessi, non rimarrà che aspettare l'arrivo degli sfidanti.

GMC TRUCCHI

```
VM file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

BIOSHOCK

Modalità Trucchi

Il capolavoro di 2K Games garantisce almeno 15 ore di azione serrata ed emozionante. Ci pensiamo noi di GMC a fornirvi poteri che nessun plasmide sarà in grado di darvi. Innanzitutto, aprite **Esplora Risorse** e raggiungete il file **defUser.ini** che si trova nella directory d'installazione del gioco (quella predefinita è **C:\Programmi\2Kgames\Bioshock\Builds\Release\defUser.ini**) e fatene una copia di sicurezza, per poter tornare indietro nel caso di errori. Successivamente, aprite il suddetto file con il Blocco note e raggiungete la parte del codice in cui sono riportate le mappature dei tasti. Associate a ognuno dei tasti liberi uno dei seguenti codici, scrivendo di fianco all'uguale le password riportate. Iniziate una nuova partita, o caricate un file precedentemente salvato, e premete i tasti appena associati ai trucchi per attivarne l'effetto.

Attenzione: Ogni volta che si raggiunge una nuova area, o si assiste a una sequenza filmata (non a una comunicazione radio) gli effetti dei codici si disattivano, per cui sarà necessario reinserirli nuovamente.

CODICE	EFFETTO
god	Attiva l'invincibilità per il protagonista
ghost	Permette di volare e di attraversare le pareti
Fly	Permette di volare
walk	Disabilita i codici **fly** e **ghost**
teleport	Teletrasporta il protagonista nel punto dello scenario indicato dal puntatore del mouse

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Modalità trucchi

L'impero del Grifone sembra avviato sulla strada del declino, ma non tutto è perduto, almeno finché potrete fornire forze fresche ai vostri eserciti con i seguenti codici. Per abilitare la console di comando, aprite con un editor di testo (come il Blocco note) il file **autoexec.cfg**, che si trova nella cartella d'installazione del gioco **C:\Programmi\Ubisoft\Heroes of Might and Magic V\Gamedir\Profiles**. Scorrete tutto il listato e, al termine, aggiungete la seguente stringa di codice: **setvar dev_console_password = schwinge-des-todes**

Mentre giocherete, in qualsiasi momento premete \ per far apparire il menu a tendina in cui inserire i trucchi.

Attenzione: i codici funzionano solamente sull'edizione "base" di *Heroes of Might and Magic V*, ma non con l'espansione *Hammers of Fate*.

CODICE	EFFETTO
add_exp *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, aggiunge quella quantità di punti esperienza all'eroe selezionato
show_player_money *numerogiocatore*	Sostituendo a *numerogiocatore* la cifra che lo contraddistingue in modalità multiplayer, fa comparire su schermo un resoconto delle sue risorse disponibili
show_hero_mp	Mostra su schermo i punti movimento ancora disponibili all'eroe selezionato
add_army town *numerocittadino* 1	Sostituendo a *numerocittadino* la cifra che contraddistingue un villaggio, riempie le file dell'esercito dell'eroe selezionato con le unità migliori disponibili in quella città
add_money *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, aggiunge il quantitativo inserito a tutte le vostre risorse disponibili
add_all_spells	Abilita tutti gli incantesimi disponibili per l'eroe selezionato
clear_money	Porta a zero la quantità di risorse disponibili
add_gold *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, aggiunge l'ammontare inserito ai vostri forzieri
set_hero_luck_morale *numerofortuna numero morale*	Inserendo delle cifre al posto di *numerofortuna* e *numero morale*, permette di aumentare i valori di fortuna e di morale per l'eroe selezionato
Help *nomecomando*	Inserendo al posto di *nomecomando* uno dei codici riportati sopra, mostra la corretta sintassi d'inserimento e l'effetto del trucco

FAR CRY

Modalità Trucchi

Siete soli su un'isola tropicale, circondati da mercenari e da chissà quale altra minaccia. Se non riuscite a venire a capo della situazione, aprite con Blocco note il file **devmode.lua** che si trova nella directory d'installazione del gioco (non dimenticate di fare la consueta copia di sicurezza del file, prima di agire) e aggiungete la seguente porzione di codice alla fine del listato:

```
function ToggleGod()
if (not god) then
god=1;
else
god=1-god;
end
if (god==1) then
System:LogToConsole("God-Mode ON");
else
System:LogToConsole("God-Mode OFF");
end
end
Input:BindCommandToKey("#ToggleGod()","backspace",1);
```

Questo abiliterà la gabola per l'invulnerabilità. Se ancora non vi basta, cliccate con il tasto destro sull'icona di avvio di *Far Cry* sul vostro desktop, selezionate la voce **Proprietà**, trovate la voce **Destinazione** e aggiungete, senza cancellare nulla, la stringa **-devmode** alla variabile che descrive la posizione del file farcry.exe.

Iniziate pure a giocare, facendo partire *Far Cry* dall'icona appena modificata e, durante la partita premete uno dei seguenti tasti per ottenere dei sicuri benefici.

TASTO	EFFETTO
P	Aggiunge all'inventario tutte le armi
O	Aggiunge all'inventario 999 munizioni per ogni arma
F4	Abilita la possibilità di volare per lo scenario e attraversare i muri
F2	Vi teletrasporta al prossimo checkpoint
F11	Abilita una serie d'informazioni supplementari sull'interfaccia di gioco
F1	Permette di passare dalla visuale in prima persona a quella in terza persona
Backspace	Attiva l'invulnerabilità per il protagonista
=	Rallenta la velocità di gioco
-	Diminuisce la velocità di gioco
F5	Ritorna alla velocità di gioco base

GIOCHI COMPUTER

nel prossimo
NUMERO

RECENSIONE ESCLUSIVA!

CRYSIS

L'FPS fantascientifico più atteso dell'anno recensito prima e solo su GMC!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

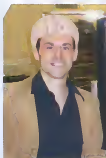
Il ritorno di Infinity Ward: la prima recensione sempre e solo su GMC!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI DICEMBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 1 NOVEMBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14

Le mille forme del gioco

UN'occhiata anche superficiale alle statistiche di vendita dei giochi per computer mostra un dato interessante: il mercato non solo non cresce, ma dal 2000 a oggi appare in discesa.

Niente di nuovo sotto il sole: su queste pagine abbiamo spesso illustrato le cause e le conseguenze del fenomeno.
Si parla da anni di una situazione di relativa stagnazione: nonostante il successo strepitoso, e per certi versi inaspettato, di pochi campioni d'incasso (il solito *World of Worcraft*, i sempreverdi *Civilizotion* e *The Sims*, e pochi altri), il mercato stenta a ritrovare i campioni degli Anni '90, quando il PC si è affermato come piattaforma ludica dominante.

In questi casi, si tende a individuare nelle console la ragione fondamentale della crisi: la teoria è che Xbox 360, Nintendo Wii e PlayStation 3 – la cui base installata complessiva mentre scrivo ammonta a circa 27 milioni di unità, cui si aggiungono altre decine di milioni di piattaforme "old-gen" – starebbero soffocando il personal computer.

È indubbio che le console rappresentino un deterrente allo sviluppo e al consumo del gioco su computer, ma sopravvalutare il loro ruolo ci porta inevitabilmente a trascurare le "vere" ragioni del problema. Si tende a dimenticare, a mio avviso, che nell'ultima decade il tempo speso di fronte al PC è aumentato esponenzialmente – a pagarne le conseguenze sono stati altri media, come la televisione e forme d'intrattenimento quali la lettura di libri e riviste. Gli adolescenti, in particolare, investono una parte significativa della loro giornata a navigare in Rete. Il paradosso, dunque, è che la vera minaccia al gioco su PC è il PC stesso, o meglio, Internet, o meglio ancora il Web 2.0.
L'uso altamente collaborativo della Rete prevede, infatti, un consistente "lavoro" creativo e ludico da parte dell'utente, che finisce inevitabilmente per danneggiare l'investimento di tempo in altri contesti. MySpace, YouTube, Flickr, *Second Life*, i blog, ma persino Google Maps (oggi, la cartografia è diventata un genere ludico a tutti gli effetti)... L'impiego di questi e di altri strumenti richiede attenzione e dedizione. I tempi che possiamo dedicare all'intrattenimento, però, sono limitati. Si tratta, dunque, di scegliere tra il videogame, che per sua natura richiede una fruizione *impegnoto* e *costoso* (si paga per l'accesso o per il possesso del mondo virtuale in questione) e Internet, che offre infinite possibilità di consumo a prezzi spesso minimi.

Un altro fattore di cui si parla pochissimo è la sovrabbondanza di siti che offrono, in forma del tutto gratuita, momenti di gioco e di aggregazione online, pensati spesso per un'utenza infantile o pre-adolescenziale.

Il successo strepitoso di fenomeni come *Neo Pets*, *Club Penguin*, *Webkinz*, *Runescope*, *Toontown*, eccetera viene tradizionalmente ignorato dai giocatori "tradizionali", eppure si tratta di una forma di gaming online fruibile esclusivamente su PC che attrae *milioni* di utenti.

Questi prodotti, che fanno della pubblicità e dei micropagamenti le proprie fonti di introito principali, sono in forte crescita, eppure sono regolarmente snobbati dall'industria dei videogame propriamente detta – con qualche rara eccezione, per esempio il game designer Raph Koster (lead designer di *Ultimo Online*, tra le altre cose) il quale ha colto da tempo il potenziale commerciale e culturale del fenomeno. Un altro aspetto interessante è che il Web stesso è stato rapido ad assorbire le convenzioni dei videogiochi e ad adattarle a meccanismi extra-ludici quali l'e-commerce. eBay, per esempio, è un MMOG (Massive Multiplayer Online Game) mascherato da sito di aste online: il suo funzionamento presenta caratteristiche tipicamente giocose, dalla costruzione di una reputazione alla corsa adrenalinica ad aggiudicarsi l'oggetto anelato negli ultimi intensi secondi dell'asta – un'esperienza emozionante come una gara a *DiRT*.
Poi, c'è il segmento dei giochi online fruibili gratuitamente, i cosiddetti "casual game" offerti da Gioco.it oppure Flashgames.it che, nonostante l'orripilante design, fanno registrare ogni mese milioni di contatti. Per tacere di prodotti di gran lunga più sofisticati, per esempio il coreano *Crazyracing Kort Rider* di Nexon, giocati da oltre 15 milioni di utenti sparsi per il mondo. In altre parole, sempre più creatori di contenuti hanno compreso come dare visibilità e libertà d'accesso a contenuti di qualità, proponendo innovative possibilità di monetizzazione.

Se il gioco su PC vuole competere ad armi pari in un "ecosistema" in costante espansione e rinnovamento, deve essere in grado di evolversi altrettanto rapidamente, offrendo nuove formule d'interazione ed emulando alcune delle caratteristiche del Web 2.0. Caratteristiche che, come abbiamo visto, in molti casi ha anticipato – i mass media tradizionali hanno appena scoperto la nozione di "contenuti generati dagli utenti", ma chi segue la materia videoludica sa benissimo che si tratta di un fenomeno tutt'altro che nuovo.

Da sempre, il videogame è capace di trainare l'innovazione tecnica e culturale: la sua stessa natura impone che i game designer percorrano vie innovative e differenti, anziché praticare le piste già battute (l'ennesimo RTS, l'ennesimo FPS, eccetera). Scusate se insisto, ma c'è in gioco la sopravvivenza dei videogiochi.

GIOCHI COMPUTER

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi.
Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer.
Per contattarlo: matteobittanti@sprea.it.